DOSYA OYUNCUYU TROLLEYEN OYUNLAR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2019/05 • ₺15 (KDV Dahil) • Sayı: 139 • ISSN: 1307-8933

MORTAL KOMBAT 11

ARANAN TAZE KAN GELDİ!

ANNO 1800
Sanayi devrimine dönüş simi

TROPICO 6
Kendi küçük diktatörlüğünüz

+

DAYS GONE
Yeni The Last of Us mı?


setimedia
KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
05
9 771307 893015





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL







Hani oyunlar bazen bile bile, sırf sizi sinir etmek için bir şeyler yapar da saygıyla karışık gıcık olursunuz ya...


49


53


38

KAPAK

MORTAL KOMBAT 11

Oyun çok güzel, o tamam da asıl NetherRealms kendi koyduğu vaşet çıtasını her oyunda nasıl bu kadar yükseltebiliyor, o çok acayip!


72



66



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

AYAĞIMIZA GELMESE DÜNYA...

On bir yıl önce Oyungezer'e başladığımızda en çok övündüğümüz şeylerden biri dünyadaki oyun fuarlarını yerinden izleme konusundaki cevalliğimizdi. Köln'de yapılan Gamescom'u, Los Angeles'taki E3'ü zaten kaçırmıyorduk ama fırsat yakalarsak Tokyo Game Show'a ya da yine ABD'deki Blizzcon'a falan gitmeyi de görev biliyorduk. Bugün bakınca saydığım tüm bu fuarların doğrudan masamıza geldiği daha küçük ve daha pratik bir dünyada olduğumuzu kabul etmek gerekiyor artık. Bire bir toplantılar ve uzun vadeli ilişkiler için tabii ki halen önemi var fuar koridorlarında koşturmanın ama dergiye içerik sağlamak açısından bakınca Anadolu Hisarı'ndaki ofis sınırları çok daha verimli. Yeter ki internet kopmasın! Misal, önceki yıl sırf Cyberpunk basın gösterimini izlemek için gitmiştim Gamescom'a, ama ben daha İstanbul'a dönüş yolundayken CD Project Red o gösterimi kesintisiz haliyle kendi sitesinden yayınladı.

E3'e bir ay kala hâlâ gitsek mi gitmesek mi diye düşündüğümüzden yazıyorum bunları. Los Angeles'ta geçen her dakikanın aşırı eğlenceli olmasını göz ardı edebildiğimde bu uzun ve yorucu yolculuğun artık bir ihtiyaç olmaktan çıktığını itiraf etmem gerekiyor. Hele de yeni nesil konsollar öncesi herkesin kabuğuna çekildiği, E3'te gösterecek bir şey bulamadığı böyle bir yılda sanırım en temizi gelişmeleri evden izlemek...

Belli olmaz, önümüzdeki ay size Hollywood'dan kart atabilirim hâlâ ama iletişimin değişen kurallarına direnmenin de çok manası yok. Dünya artık yerimizden kıpırdamadan her şeyi izleyebildiğimiz bir eksende dönmeye başladı ve bu da iş seyahati adı altında goygoy döneminin bittiği anlamına geliyor. Ne gerek vardı...

Oyungezer'in yol özlemiyle dolu Mayıs sayısına hoş geldiniz. İlerleyen sayfalarda park etmiş bir Days Gone motosikleti olacak, ona atlayıp maceraya çıkabilirsiniz.

Endgame ve GoT spoiler'ımız yoktur!



Endgame ve Alan Parsons albümü çıktı; GoT, AoT, One Punch Man başladı; Persona: The Royale ve Deadwood filmi fragmanları düştü... Bana çalıştı bu ay komple :)

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: ONUR KAYA



Oyun-İş-Aile

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi :) Çalıştığım iş yerinde bütün işlerimi bitirmiş olmanın verdiği rahatlıkla derginin Nisan ayı sayısını okuduğum şu sırada bir mektup da ben göndereyim dedim. İşten güçten ve ailemle ilgilenmekten oyun oynamaya zor vakit buluyorum. Son bir yılda Wolfenstein 2, Shadow Tactics, God of War ve Red Dead Redemption 2 gibi oyunları bitirdim (daha ne istiyorsun diyen oyungezerleri duyar gibiyim). Buna da şükür :) Zaman olmayınca insan oyun konusunda çok seçici oluyor. Sizlerde durum nasıl? Oyun-iş-aile planlamasını nasıl ayarlıyorsunuz?

Konuşmak istediğim bir diğer konu da yurt dışında çalışmakla alakalı. Bildiğiniz gibi özellikle ekonomik sebeplerden ötürü teknik alanlarda çalışan birçok arkadaşımız yurtdışına gitmek istiyor. Ekonomik sebeplere eğitim, ülke huzuru, kültür düzeyi vs. gibi şeyler eklendiğinde yurtdışı insana çok cazip geliyor. Özellikle bugünlerde Hollanda'nın büyük şirketleri Türkiye'den yetişmiş birçok insanı bünyesine katıyor. Türkiye mi Hollanda mı derken her iki tarafın da kendisine göre artıları ve eksileri var. Her ne kadar Hollanda kulağa güzel gelse de insanın ailesinden ve vatanından uzakta hiç bilmediği bir kültürle yaşaması kolay bir şey değil. Siz böyle bir geçiş süreci yaşasaydınız ne yapardınız?

Sorularım bu kadar. Oyun dünyası sadece oyun karşısında vakit geçirmek değil, bunu hobi edinmiş insanların bir araya gelmesi, geyik yapması, bilgilerini paylaşması ve eğlenmesi demek bence. Oyungezer olarak bize bu ortamı sağladığınız için çok teşekkürler :) *- Ayberk Tokmak*

Sana da merhabalar Ayberk. Valla aile sahibi oyuncuların neredeyse hepsinden daha çok oyun oynayabiliyormuşsun, hiç şikâyet etme :)



Ben mesela sırf daha az oyun oynamak zorunda kalmayayım diye hiç girmiyorum o aile işlerine, bütün bekâr dostlara tavsiyedir :) İş mevzusu dengesiz bende, ayın başları yoğunluk az olduğu için ofiste oyun oynadığım zamanlar da oluyor, dergi bitirme haftalarında ofis-ev fark etmeksizin oyun oynamadan bütün gün çalıştığım da oluyor. Bir ayar söz konusu değil yani :)

Ülkesini seven bir insanımdır ama mesela "gel Hollanda'da çalış" deseler arkama bakmam bile, hiç öyle sevdiklerimden, ülkemden uzak olacakmışım falan koymaz, kalpsizim biraz o konuda. Bizim ülkede insanlarla iletişime girmek huzursuzluk demek, sevmiyorum huzursuzluk. Ha o çok koymuyor, neticede evden işe işten eve bir insanım ve çok kişiyle iletişime girmek zorunda kalmıyorum ama maddi durum koyuyor, dolar 1 lira olursa ancak o zaman bir kıyaslama yapmayı düşünebilirim, şu an öyle bir kıyasa gerek bile yok.

Benim hayalim sağlık sebeplerinden hep evden çalışmak oldu, dövizle para kazanabileceğim bir iş bulsam muhtemelen çok istekli olmam gurbete gitmeye ama bunu gerektiren ve severek yapacağım bir şey bulsam kalmaya kasar mıyım bilemedim de bir yandan. Yani Capcom'dan iş teklifi gelse, beni çaycı olarak almak isteseler herhalde giderim ya... - Onur

Komplimanlar için teşekkürler, bence hak etmiyoruz bu kadarını ama

hak ettiğimizi düşünüyorsan çok sağ ol :) Yine yaz.

Paylaşmak Sevaptır

Merhabalar sevgili Oyungezer, Hayatımda ilk kez (ders dışında) bir mektup yazıyor bulunmaktayım. Hatta derginin mektup kıtlığı çektiği dönemlerde -reklam sayfasına Justin babamızın koyulduğu an- tabiri caizse "hehehheheh kudurun" deyip kahvesini yudumlamış biriyim. Önce size Oyungezer dergisiyle olan hayat hikâyemi anlatayım.

Alışverişler yapılmış, paralar kasaya ödeniyor, bense babama herhangi bir şey kitleme peşindeyim. Sonuçta beleş sirke baldan tatlıdır. Kasanın yan sağ tarafında kalan dergilere koşup baktım. İlk amacım bilim dergisi almak olsa da; kapağında Persona olan sayıyı görüp "anime var olm" diye kapıp geldim. Eve döndüğümüzde torbalardan bir hevesle dergiyi kaptığımı gören ablam da bir bakar ve olay dergiyi anime dergisi diye kutsamamızla devam eder. Nedeni bilinmez ikimizde kocaman OYUNGEZER yazısını okumuyoruz. Dergiyi açıp anime nerde diyerek sayfaları çevirmemle küçük çaplı bir hayal kırıklığı yaşamış olsam da 2 sayfa benim için gayet yeterliydi.

Hikâyenin bundan sonrası sıkılıp Persona'yı araştırmamla, sonra oyunu beğenip oynamak istememle beraber zorla PS4 aldırmam ve onu yaz boyunca sömürmemle geçiyor (Şu anda 3. oynayışım. İnsanların ödül avladığı gibi oyunda kız avlıyorum. Mutluyum. Ann favori sevgilim.). Asıl konu bir derginin bende bu denli etki bırakmasını açıklamaktı. Artık telefonumdan görsel roman (benim amacımı anlamışsınızdır) oynamak yerine herhangi JRYO'yu kendi amaçlarıma yönelterek oynuyorum. Aylin her yerde Aylin kalıyor tabii. Tüm bunlardan sonra derginizi yakın takibe aldım. Okuldan öğleleri çıkıp çıkıp harçlığıma kıyıyorum. Artık babam beni alışverişe götürmüyor çünkü.

Geçen Anthem'ın olduğu sayıyı alıp "hehehhehe kudurun" deme hayalleri peşindeydim. Kahvemi almışım, güzelce de uzanmışım. Her şey hazır, ama bilin bakalım ne eksik. OYUNGEZER DERGİM. Çünkü biri benden önce gidip almış. Orada 5 tane falan oluyor, hepsini ben almayayım diye stoklamış Kipa'nın Beşirli şubesindeki arkadaş. Güzel kardeşim, yapma etme canımdan bir parça gidiyor burada. Çok düşündüm pusu kurmayı ama "markette bir gün geçirdim" videosuna davetsiz misafir olurum diye defalarca vazgeçtim. Son çarem dergi üzerinden duyuru yapmak. Hani gerçekten 5 kişi alıyorsa gelsinler tanışalım. Cidden bunu arkadaşça söylüyorum yoksa adam öldürmek ne haddime yahu.



Hadi reklam yapalım biraz: Bizim siteden de alabiliyorsunuz dergiyi. Ayrıca dijital versiyon da var.

Videolarda Bu Ay



→ Ryan Reynolds'ın kanalında yayınlanan, tam fragman gibi olmayan Detective Pikachu videosu tatlılık sınırlarında dolaşıyor: ***tinyurl.com/ogz-139-pika***



→ Frozen 2'nin fragmanı güzeldi ama Ralph 2'deki Frozen 2 fragmanı daha da güzeldi. Hatırlayalım: ***tinyurl.com/ogz-139-ralph***



→ Conan O'Brien'ın ülke gezmeli video serilerinin hastasıyımdır. Geçenlerde de Avustralya'ya gitti: ***tinyurl.com/ogz-139-conan***

Hatta hatırlamışken, stokçu dergiyi k-pop dergileri arasına saklıyor. Didik didik arayıp çıkarıyorum bazen. Yakında bir savaş çıkacak ama hayırlısına doğru devam ediyoruz.

İlk mektubum olduğundan her şey dağınık yazılmış olabilir, ben bile bunu beklemiyordum çünkü. Siz düzgünmüş gibi okuyun. Şimdilik bir veda etmek zorundayım. Hatta kendi mektubumu okuyabilecek miyim bilemiyorum. Ama bu ayrılık eğer sorun çözülmezse uzun sürmeyecek gibi. Planım dergiyi ilk elden basıldığı gibi kaçırmak. O zamana kadar kendinize iyi bakın. *- Aylin*

Selamlar Aylin, ilk mektubun hayırlı olsun öyleyse.

Anlattığın dergiyi ilk alma hikâyesi bana "İŞTE BU!" dedirtti :) Çünkü Persona kapağı yapmak için Serpil'e sunduğum argümanlar arasında "memlekette üç-beş anime takipçisi de var, anime kapak oradan yeni okur kazandırır bize bak" da vardı. Hoş birilerinin Oyungezer'i anime dergisi sanacağı aklımın ucundan bile geçmedi, o ayrı :) Ha bir de tabii Serpil'in Persona'yı kapak yapmayı kabul etmesinin birinci sebebi o ay başka kapaklık oyun olmamasıydı ama karıştırma şimdi onu :)

Persona candır tabii, ben üçüncü kez oynamak için genişletilmiş versiyon The Royal'in çıkışını bekleyeceğim, zaten 2 kere oynadım, 1 kere de animesini izledim, özleyeyim biraz. Ann da iyidir tabii ama buyur senin olsun, Makoto ve Kawakami'yle mutluyum ben. Bir de Persona kalibresinde olmasa da Trails of Cold Steel serisine de bir göz atabilirsin bir ara, seveceğini tahmin ettim. Laura yengen olur.

O dediğin bazı yerlerde derginin bitmesi, hatta bazı yerlerde de hiç satılmadan geri dönmesi gibi bir sorun var ne yazık ki. Dağıtım ağına çok detaylı müdahale edemiyoruz maalesef, yapabileceğimiz çok bir şey yok. Bizim internet sitesinden sipariş verme opsiyonunun olduğunu hatırlatayım bir yandan. Veya fiziksel olup olmaması çok önemli değilse Turkcell Dergilik ve Magzter'de de dijitali var. Diğer okurları bulup öldürüp dergilerini gasp etme opsiyonu da ilgi çekici ama şimdi bak :)

Sen de aynı bak kendine, sağlıcak.

İlk Mail ve İlk Selam

Selam, sevgili Oyungezer ailem, umarım iyisinizdir. Kırk yaşına girmeme sadece bir sene kalmış bir okuyucunuzum. Dinozor mu dersiniz

yoksa yaşlı mı dersiniz hiçbir fikrim yok :) İki yıldan beri sizi takip etmekteyim ve artık size yazmamın zamanı geldiğini düşündüm. Derginizi her ay elime aldığımda çok mutlu oluyorum ve son sayfasına kadar heyecanla okuyorum, ayrıca derginize de bu ay itibariyle abone olmuş bulunmaktayım. Sizlere birkaç sorum olacak, cevaplarsanız çok mutlu olurum.

1. Yaz aylarında içimden oyun oynamak gelmiyor. Sizlerin de oyun oynamak istemediği zamanlar oluyor mu?

2. FPS tarzı ve hikâyesi olan oyunları çok seviyorum. Konsollarda ben ve benim gibi birçok oyuncu (en azından ben) gamepad'le çok zorlanıyoruz. Ben de bu zorluğu aşmak adına piyasada bulunan bir (marka vermeyeceğim) klavye ve mouse bağlama aparatıyla sorunumu çözdüm. Sizlerin bu tür klavye ve mouse aparatlarıyla oyun oynamaya bakış açınız nedir? Olumlu ve olumsuz yönleri hakkında yorum yaparsanız memnun olurum.

Çok uzattıysam kusuruma bakmayın. Sizleri çok seviyorum, iyi ki varsınız. Tüm Oyungezer aileme çok ama çok selamlar ve saygılar sunuyorum. Bir sonraki mailde görüşmek üzere hoşça kalın.
- Hasan Yüksek

Selamlar Hasan, ne derler bilirsin: 40 is the new 20 :) Hakikaten ama, eskiden 40 yaşındakiler bildiğin amca falan olurdu, sokakta top oynayan çocuklara "oğlum yavaş yavaş" falan derlerdi, şimdi tanıdığım 40 yaşındakilerin çoğu hakikaten hiç amca karakterli insanlar değil. Belki benim çevreme özgü bir durumdur, bilemiyorum.

1.Valla böyle şeyler duydukça bende bir sorun varmış gibi hissetmeye başlıyorum, benim oyun oynamak istemediğim zaman pek olmuyor. O an devam ettiğim oyunu oynamak istemediğim olabiliyor ama komple farklı türde bir şeyler açıp keyfime bakıyorum o zaman da. Ha bazen insanın değil oyun oynamak, hiçbir şey yapmak istemediği zamanlar olur ya, o durumda da odada dakikalarca volta atıp içeride dönüp duranlarla beynimi yormak iyi geliyor.

2. Ben de klavye-mouse'a yakın olsam da gamepad de severim ve bazı oyun türlerine gamepad'in daha çok yakıştığını düşünürüm (FPS o türlerden biri değil tabii). Gamepad'in konfor dışında başlıca avantajı klavyenin aksine 8 yön seçeneğinden fazlasının elinin altında olması ama bir de Onur'u dinle sen istersen, adam Dark Souls'ları bile klavyeden oynuyor artık nasıl bir manyaksa (bu arada marka vermekten çekinme ya, tavsiye vermiş olurdun diğer okurlara da).

Oyun kolunun, sık kullanılan komutların belli bir sayının üzerinde olduğu oyunlarda ortaya çıkan bir avantajı var ancak günümüzde çıkan oyunların %95'i için geçerli değil bu durum. Sekiro üzerinden örnek vereyim, çünkü onda geçerli. Ben tüm Dark Souls oyunlarını klavye ve fare ikilisiyle sıkıntı çekmeden bitirdim. Sekiro'da da buna yeltendim ve inat edip yaptım ancak oyunda koşma/savuşturmaya ek olarak bir de zıplama özelliğinin olması ve bunu savaşlarda sık sık kullanmak gerekmesi klavyenin rahatlığından fazlasını gerektiriyordu. Dark Souls serisinde savaş sırasında aktif kullanmak gereken, fare dışında kalan komut sayısı benim sol elimin parmaklarının savaş sırasında rahat kullanabileceği en yüksek sayıymış meğer. Sekiro o sayının üzerine bir koyunca, oynamam gerektiği kadar rahat oynayamadım klavyede. İşte bu çok nadir rastlanan bir durum. Öte yandan farenin de her zaman göze gözükmeyen, aynı derecede nadir bir başka avantajı var: Kamera kontrolü. Üçüncü kişi kamerasından oynanan bazı oyunlarda kamera dışında kalan düşmanlar oyuncuya saldırmaz. Arkham serisinde var mesela bu. Düşmanları kamera dışında bırakarak onları pasif kılabilmek mümkün bu yüzden ve bunu aksiyon sırasında yapabilecek rahatlığı da sadece fare sağlıyor. Bence iki cihaz da bu tarz aşırı spesifik durumlar haricinde potansiyel rahatlıkta birbirine denk. Ben kolun tetik tuşlarını ve analoğunu sevmiyorum, o yüzden dövüşte ve yarışta bile klavye kullanıyorum. - O

Estağfurullah ne uzatması, daha uzunlarını da bekleriz. Sevgiler bizden, yine buyur.

Kadim mücadele sürüyor: Gamepad vs. klavye-mouse



Her Sekiro arattığımda "şakiro mu demek istediniz" diye soran Google'a yapmak istediğim.

Daha İyiyim

Şu kısa ömrümde şu başlığı atacağım aklıma gelmezdi. Daha çocuk zamanlarımda biri gelecekten gelse ve bana bunu söylese adamın gelecekten geldiğine inanır ama bu başlığı attığıma inanmazdım. Gerçi 1 hafta önce de inanır mıydım bilmem. Daha iyiyim, hem de çok daha iyiyim. Bu ay gene sorularımla geldim, özellikle DLC konusunda konuşasım var.

1. Sekiro benim de elime geçti. Yaklaşık 60 saatimi aldı ve belki en net hatırlayacağım 60 saatti bu. Soulsbourne hayranı olarak hayallerimdeki savaş sistemini yaptırmış Miyazaki. Belki bana daha çok hitap eden bir oyunu oynadığım için firmanın diğer oyunlarına göre daha rahattı benim için. Keşke bunun da serisi devam etse de bu sefer de serinin misyonerlerinin tapınak mezhebi tarafından aforoz edilirim (incelemesi her zamanki gibi süperdi bu arada). Sizi de böyle bir hissiyatla bırakan bir oyun oldu mu? Öğreneyim de hemen ben de deneyeyim.

2. İkinci bir oyun gibi gördüğünüz DLC'ler nelerdir? Dying Light: The Following benim için öyledir mesela. The Witcher ve Soulsborne için de aynı şey pek çok insan tarafından kabul görmüştür (Soulsborne derken Sekiro da aklımdan geçti, bu bir işaret olmalı).

3. Arkadaşlarımla da konuşup daha sağlam ve orijinal bir görsel roman senaryosu ve rotaları düşündüm. Sorumsa: Isekai içeriğinden ötürü gezegenden sürgün edilir miyim?

4. Geçenlerde gene acıdan org çalamaz iken annem artık acıdan nefes düzenimin bozulduğunu fark edip bana bir kereye mahsus içilmesi gereken bir hap verdi. O günden sonra pasif bir yetenek kazandım, artık eskisi gibi canım yanmıyor, hem de her şey için geçerli. Böyle garip olmasına gerek yok ama daha önce hiç böyle ilginç şekilde bir nitelik kazandınız mı?

5. Eski Devil May Cry oyunlarından hangilerini oynamalı, hangilerini es geçmeli? Bazılarının ciddi kayıp olduğunu duydum, emin olamadım.

6. Ön sipariş yapanlar cidden ön sipariş içeriği için mi yoksa "hemen al, şimdi al, çabuk al, hızlı al, Full HD al" moduna girmelerinden ötürü mü yaparlar bunu?

Gene duşta akla gelenlerden de faydalanıp sorularımı sordum, merakla bekliyorum ve gene sizinle iletişimde olacağım bir ay diliyorum. *- Murat*

Çok sevindim Murat, gerçekten :) Umarım iyilik durumun daimî olur.

1. Sekiro bana diğer Soulsborne'lardan daha korkutucu geliyor ya. En azından diğerlerinde seviye atlayıp biraz olsun OP bir şekilde dalabiliyordun boss'a, Sekiro'da öyle bir şey de yok. Devamı gelse dediğim çok oyun var, şimdi saydırma bana :) (ah KOTOR 3 neredesin gül yüzlüm...) Ama sana DMC önereyim. Elbette atmosfer, yapı olarak çok farklı ama oturup uzmanlaşmakla uğraşmak isteyeceğin bir aksiyon oyunu varsa o DMC'dir.

Oynamakta uzmanlaşabileceğin oyun arıyorsan Ömer'in de dediği gibi Devil May Cry 3-4-5 özellikle Bloody Palace modlarıyla ve üst zorluk seviyeleriyle işini görür. Öte yandan Sekiro'ya çok benzer ve ilk andan zor bir oyun arıyorsan Nioh'a kesin bak derim, bazı açılardan gerçekten çok benziyor iki oyun. - O

2. XCOM 2'nin War of the Chosen'ı öyleydi benim için. Aynı oyunu genişletiyordu sadece karşıdan baktığında ama öyle bir genişletiyordu ki üf! Sekiro konusunda da merak etme, kesin DLC'si gelir onun :)

Fallout: New Vegas'ın DLC'leri harikaydı, her birinin havası değişikti ve kendi başlarına kısa bir oyun kadar oyun süresi sunuyorlardı. Hem genel kalite seviyeleri hem de fiyat performansları muhteşemdi. Prey'in Mooncrash eklentisi de tekrar oynanabilirliğiyle yüksek prodüksiyon kaliteli bir bağımsız oyun gibi öte yandan. - O

3. İnsanlığın her şeyden şikâyet etmesine bakma sen :) Mesela "bıktık elfli cüceli RYO'lardan" diyen çok görürsün ama Inquisition'ı, The Witcher III'ü, Pillars of Eternity'i ayıla bayıla oynamıştır hepsi. Isekai için de aynı şey geçerli, çok fazla Isekai yapım var, insanlar "bıktık" diye şikâyet ediyor ama son iki sezonun en popüler animelerinden ikisi Goblin Slayer ve The Rising of the Shield Hero'ydu. İyi yaparsan her zaman gideri var kısacası.

4. Ekstazi vermiş olmasın annen sana :) Bilemiyorum, ilaçlarla pek ilişkisi olan biri değilimdir. Bir tek koca bir bardak portakal suyunu bir dikişte içtiğimde şöyle bir titreyip kendime gelirim, sayılırsa o var.

Anket



EPIC GAMES STORE KURDUNUZ MU, KURACAK MISINIZ, KURMAYACAK MISINIZ?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Hepsi PC'de kurulu. Hangi oyun nerede mevcutsa, nerede ucuzsa oradan alıyorum. @Arda Durmuş

Detroit, Heavy Rain ve Beyond Two Souls çıkarsa kurarım, oynarım. Onun dışında ne yapa rım bilemem :) @Aziz Yangın

Kurdum fakat bedava oyunları alıp çıkıyorum işte. @Emil Allahverdiyev

Kurmayı düşünmüyorum, izlediği yöntemi beğenmiyorum. @Mehmet Emin Akar

→ GAME OF THRONES'UN SONU TEORİLERİNİZİ ALALIM?

Night King herkesi yener, Demir Taht'a oturur, final sahnesinde kamera yüzüne yaklaşır, "hodor" der ve dizi biter. @Toprak Baydıer

Bence en ummadık anda ormanın çocukları yardıma gelecek. @Hakan Erkut

Bran ejderhalardan birine atlayıp kralın şehrini kül edecek ki Night King bir milyon kişiyi ordusuna katmasın. @Furkan Mergen

Mağlubiyetten sonra yeni bir kıtaya göç edilir. @Novruzali Muradov

Jon Snow yeni Night King olacak. @Uğur Rory Malki

"Rocks fall, everyone dies". @İnanç Baral

→ @OYUNGEZER: İÇİNDEKİ ÇOCUĞU BİR CÜMLEYLE UYANDIR! [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Dinozor Denver başladı, koş! @pebblesinmymind

Yo, I'll tell you what I want, what I really really want, so tell me what you want, what you really really want @gizemsedef

10 puan 10 puan 10 puan, 100 puanla şampiyon! @omerakdag







Pasif değil de aktif yetenek kazandım ben, sinirimin fazla bozulduğu bir dönemde çenemi fazla kasmıştım, o vesileyle boyun damarlarımı istediğim gibi pörtletme becerisi kazandım. Oyuncu falan olsam anca bir işe yarar herhalde. Hastalık sebepli ağrı çektiğimden acı direncine +5 pasif bonusum var ama epeydir. - O

5. DMC'nin 1. oyunu çok övülür ama serinin başlangıcı olmasının yanında oyun dünyasının da ilklerinden olduğundan zamana yenik düştü artık, özetle oyunda ne olduğunu bilsen yeter. 3. oyun her şeyiyle daha iyi ve kronolojik olarak en eski oyun. Onu kesinlikle atlama. 4. oyun oynanış olarak güzel ama hikâye biraz boş. Ana karakter Nero'nun özellikleri 5'te değişmek yerine geliştiğinden, baymamak için Youtube'da ara sahnelerini izleyip, direk 5'e atlayabilir, sonra doyamazsan 4'ü dönüp Vergil, Lady ve Trish gibi karakterle bitirebilirsin çünkü hiçbir karakter birbirine benzemiyor, taze bir oynanış tecrübesi sunacaklarını garanti ederim. - O

6. Tabii ki tanıtımlardan gaza gelip alıyor çoğu oyuncu, ön sipariş teklifleri genelde o kadar akıl çelici derecede müthiş olmuyorlar ki doğrusu da bu zaten, çok iyi şeyler verirlerse oyunu normal alanlara haksızlık. Öte yandan insanın nasılsa %100 alacağı bir oyunu "barı ön sipariş şeyleri de olsun içinde" diye ön siparişlemesi sıkıntı değil, sıkıntı işte tanıtımlardan falan gaza gelip "bu zaten kesin alacağım bir oyun" illüzyonuna girip paraları saçması. İstisnalar dışında ön sipariş vermeme taraftarıyım her zaman için. 2 aya az çok indirime girince almalı oyunları, çoğumuz zengin değil neticede.

Her gün duş alasın, aklına çok şey getiresin o zaman :) Görüşmek üzere.

Tanzimat, Tazminat, Muhabere!

Selam Selam, uzun zaman oldu. Ama uzun zaman olalı eşşeğin deveden büyük olduğu, finansal açıdan her şeyin gerçek anlamına kavuştuğu diğer sefalet boyutundan saygılarımı sunarım.

Bir makarna süzgecinin altlığına koyarak büyük bir burjuva keyfiyle tüketmeye kendimi hazırladığım fakat yarısının çürük olduğunu unutmaya çalışarak kendimi şanslı hissettiğim bir salkım üzüm yiyorum. Gerçekten avucuma aldığım her 3 üzümün ikisi fermantasyon tattırıyor fakat ben bunu bile satın almak için, çok değil 3 sene önce 3 kilo domatese verdiğim parayı verdim öyle değil mi? En iyisi halının üzerine salayım salkımları, onlar salınırken ezeyim ayak parmaklarımla, bakarsınız bu yaşadığımız hayvanlık, küçük düşürülme, global ezikliği tescillenme, hayatı **kilme, kazandığı bir kuruş bile para etmeme çünkü kuruş denen şeyin sıçılan bokun içerisine kazara kaçan bileklik boncuğu kadar değeri olmama durumu en azından fiziksel olarak açıklığa kavuşmuş olur. Hiçbir gizli saklısı kalmaz kimsenin, sonuçta bütün mahalle aynı manavdan alışveriş yaptığına göre, herkes halısının üzerinde salkım salkım üzüm ezmek istiyor olmalı.

Ve işin acı tarafı çürük üzümleri tüketirken, Game of Thrones'un yeni bölümünü indiriyor olmak ve bundan derin bir rahatsızlık içinde, huzursuzca, bu akşam için gelecek izleyici arkadaşlara birkaç tutam çürük üzüm ayırmak. Belki de üzüm artsın diye çağırmamalıyım, belki de geldiklerinde üzümü dolabın ücra bir köşesinde saklamalıyım onlardan?

Bu kalıbında edebi görünüşlü, içindeyse dünyayı yakabilecek hiddette bir öfke barındıran tiratların sebebi tahmin edildiği gibi parasızlık değil. Para var. Bunun asıl sebebi YOKLUK. Afrika'da sıçacağı delik olmadığı halde elinde iPhone'la gezen kardeşlerimizi hatırlar mısınız? Paran ve yerin olduğu halde, yaşadığın ülkenin bir demet muz parası etmemesidir o işte. Biriktirdiğin veya kazandığın, o çok değerli emeğinle (!) eline aldığın banknotları kıvırıp kıvırıp, bir güzel yağlayıp **tüne sokmakta özgürsündür çünkü karşılığında alacağın bir mal yoktur güzzzzzeeeeeeeelllll veeee eeeeenngiiiinnnn ülkende!

Ve şimdi Game of Thrones indi ve izleyeceğim, niye biliyor musunuz? Hikâyeyi merak ettiğimden, birbirini **ken veya kesen, romandan kopalı beri aynı cümle kalıplarını papağan gibi tekrar eden kaz tüyü kıyafetli karakterleri görmek için değil. İçimde çoktan boğulup gitmek üzere olan çocuğu, yetişkini, erkeği, insanı bir nebze olsun işkenceye uğradığı efendilerin ürünleriyle sakinleştirebilmek için. Gülebileyim veya bu hayatta şaşıracak bir şey kalmış gibi davranabileyim diye.

Oyunlara 1000000000000TL basacağımız günlerin umuduyla.. *- Soloist Deve*

Ooo selam Soloit, gelip her şeyin ağzına **çmanı özlemişiz :) Şaka tabii, ne hissediyorsan onu yazmaya devam et. Ama tabii daha pozitif bir bakış açısıyla bir şeyler yazmayı denediğin zamanları da görmek isterim bir gün, o da bir gerçek.

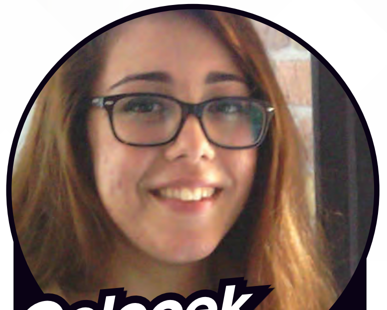
Detaylara girmeyeyim şimdi ama benim de geçmişte parasal olarak benzer bir dönem yaşadığımı söylemek isterim, söylediklerinin söylediklerini anlayan birinin kulağına geldiğine emin olabilirsin. Ki zaten anladığım kadarıyla senin yaşadığın hiç paranın olmaması değil, olan az paranın hiçbir işe yaramaması. Ve daha kötüsü de bu durumun düzeleceğine dair ufukta bile olsa bir umut gözükmemesi. Çiftçi ne kadar üzüm üretebiliyor, ne kadar maliyetle üretebiliyor, bunları kamyonların mazotuna ve deli dumrul köprülerine ne kadar vererek büyük şehirlere ulaştırabiliyor ki bize ne kadara satabiliyor ve çiftçi bu duruma tavrını verdiği oylarla koyuyor mu... Güzel güzel bir sürü soru var, yanıtları malum...

Game of Thrones için dediklerine katılamayacağım, romanlardan koptuktan sonraki halinden de memnunum gayet şahsen. "İnsan hayatından mutlu değilken tecrübe ettiği şeyler de onu mutlu edemez" sendromundan mustaripsin gibime geldi ama bilemiyorum. Ha ama son dediğini iyi anlıyorum, bir şeyleri değiştirebilecek paramız, zamanımız, enerjimiz, kısacası gücümüz yok bizim, bu konuda kötü hissediyoruz ve kendimizi uyuşturmak için değiştirmek istediğimiz şeylerin kaynağı olan kültürün öğelerine sarılıyoruz yine. Ben bu durumla barış halindeyim, "durum buysa keyfime bakayım bari".

Aynı durumdayım vallahi. Çalıştığımda elime geçen paranın, almak istediğim şeylerin yüze seksenine yetmeyeceğinin farkındayım, o yüzden sahip olduğum paranın azlığından feci rahatsız olmama rağmen ekstra iş bakınmıyorum. Bir şeylere ödenecek paraların seviyesi eldekinin yetmemesinin de yanında psikolojik sınırları parçalayıp geçti. Bu yüzden çizgi roman almayı bıraktım mesela, eskiden daha fazla alabilmek için daha fazla çeviri yapayım derdim. Artık hiç almıyorum, öğrenen şok geçiriyor. "Kendini tutmaya başlamışsın bakıyorum" diyen falan oluyor, benim kendimi değil, ülkenin beni tuttuğunu anlatmam gerekiyor ayrı olarak. Yurtdışından arkadaşlara bir oyunun asgari ücretin 5'te 1'i fiyata satıldığını anlatınca aldığım tepkilere doyamıyorum bir de.

Benim bildiğim siyasi lidersen insanlara kendi gerçekliklerinden kaçabilmelerine yetecek kadar finansal dudak payı bırakır, ipini elden kaçırmamaya gayret edersin. Biz oyunu, donanımı geçtim kitap alamaz olduk doğru dürüst. Neyse ki epey İngilizce kitap depolamıştım kur sapıtmadan önce, kitap alma hastalığım yüzünden kâr ettim, esas problem yemek fiyatları kaldı. Karın tokluğuna yaşayabiliyoruz ülkede resmen. Bu gidişle ciddi ciddi ailemin yanına dönüp, kendi üç kuruşluk masrafımı çıkaracak kadar uzaktan iş yapıp, kitap okuyup, yenileyemediğim PC'nin kaldırdığı ölçüde oyun oynayarak kafam rahat ömür geçireceğim vallahi billahi. - O

Bakın böyle her kafadan bir ses çıkınca ne de güzel oluyor Selam. Üç beş satır da olsa yazınız efenim.



Gelecek Ayın Misafiri

Gelecek Ayın Misafiri: Vampirleri, Dragon Age'i ve k-pop'u çok seven ve de dünya üzerinde Lego oyunlarını hâlâ neşeyle oynamayı başaran 4 kişiden biri olan Gülhis Canpolat buralarda gelecek ay. Tam finallerinin öncesi, çok soru sorun da okulu uzatsın.

PS4 Pro

PlayStation 4'e ÖZEL

4K HDR

DAYS GONE™

BU DÜNYA SENİN İÇİN GELİYOR

Türkçe Altyazı

ŞİMDİ SATIŞTA





18 www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Karanlıktaki şarkı

Hayattaki en büyük korkularımdan biri kör olmaktır. İnanın düşüncesi bile tüylerimi ürpertiyor. Belki de bu yüzden en sevdiğim süper kahraman Daredevil, en sevdiğim Mortal Kombat karakteri de Kenshi olmuştur hep. Yaşadıkları sonsuz karanlığa rağmen kendi yollarını bulabilmelerini ve görme yetisini yitirmemiş pek çok insandan daha başarılı olmalarını inanılmaz takdire şayan buluyorum.

Bundan yaklaşık 10 sene önce komşularımızın beynindeki tümör sebebiyle iki gözü de alınmış 5 yaşında bir çocukları vardı. Öylesine üzülürdüm ki çocuğun durumuna, onunla yüzleşecek gücü bile bulamaz, köşe bucak kaçardım kendisinden. Annesiyle beraber bize geldikleri bir gün de aynı şekilde odama kilitlemiştim kendimi, 5 yaşındaki bir çocuğun kör olduğu düşüncesi bile beni felç ediyordu. Derken o sesi duydum. Çocuk içeride kendi kendine neşeli bir şekilde şarkı söylüyordu. Daha kör olduğunun farkına bile varamayan o çocuk, yalnızca parka gideceği için neşeli bir şekilde şarkı söylüyordu, karanlıkta bir şarkı.

O çocuk hiç Tom & Jerry izlememişti, Mario'nun kocaman bir çukurdan atlayışına şahit olmamıştı, doğum gününde gelen hediyelere mutlulukla bakamamıştı ve daha bunun gibi birçok şeyin güzelliğini de asla yaşayamayacaktı. Ama sadece seslerin, kokuların ve dokunmanın hâkim olduğu bir dünyada hâlâ şarkı söyleyebiliyordu işte.

> “GÖREN İÇİN GÖRMEMEK KADAR KORKUTUCU PEK AZ ŞEY VAR.”

O gün bugündür çocuğun sesini ve o anı zihnimden atamıyorum. Ve bu tecrübe kendi hayatımı gözden geçirmeme sebep oldu. Zevk aldıklarımı, eleştirdiklerimi, hayıflandıklarımı... Düşünün kör bir çocuk göremeyeceği bir parka gideceği için bile mutluluktan şarkı söyleyebilirken biz bir şekilde mutsuz olmayı başarıyoruz. Hiçbir şey bizi mutlu ve tatmin edemiyor çünkü.



Sadece deli gibi tüketiyor ve hemen ardından başka bir şeyin peşine düşüyoruz. Hayatımız bu kısır döngüde geçtiği için de hep başladığımız yere, mutsuz olduğumuz o ilk noktaya geri dönüyoruz.

İşte bu tüketim yarışı bizi tüketti, hayattaki en güzel şeylerin aslında bedava olduğunu bile unuttuk. Dostlarla edilen bir muhabbetin, güzel havada yapılan bir yürüyüşün, kendinden başkalarını da sevmenin, hatta en basitinden bir parka gitmenin bile ne kadar güzel olduğunu unuttuk. Etrafımız sürekli başka objeleri elde edebilmek için gözünü hırs bürümüş, ruh hali gergin ve bu yüzden de çevresindeki insanları üzen insanlarla dolu. Kişi bu uğurda ömrünü tüketiyor, bütün zamanını ve enerjisini buna harcıyor, istediklerini elde edemeyince mutsuz oluyor, elde edince kısa süreliğine mutlu olup sonra sıkılıp tekrar mutsuz oluyor. İnsan böyle bir döngüde ve ortamda nasıl gerçekten mutlu olabilir ki?

Kör bir çocuğun şarkı söyleyebildiği bir dünyada gerçekten mutsuz olmak için bir sebep göremiyorum ben. Yeter ki sağlığımız ve özgürlüğümüz kendi ellerimizde olsun, kimseye de muhtaç durumda olmayalım. En önemlisi de sahip olamadıklarımızdan mutsuzluk değil, sahip olduklarımızdan mutluluklar çıkartabilmek. Elbette ki hayatında mutsuzluklar olacaktır, her zaman gülemeyeceğiz fakat Vagabond'dan Takuan Soho'nun da dediği gibi: “Karanlığı bilmeyenler için ışık diye de bir şey yoktur.”

Umarım bir gün kör çocuğun gördüğü şeyleri bizler de görmeye başlarız.



Hayalet Gemi

İpek Atam

ipek@oyungezer.com.tr

Zamansızlık vs. oyun takıntıları

> BÜTÜN İBRELER %100'Ü GÖSTERİNCE DUYULAN MUTLULUK LÜKS HALE GELEBİLİYOR.

Son yıllarda şöyle saçma bir hisle yaşıyorum: "Çok az vaktim kaldı ve bu vakit asla istediğim oyunları bitirmeye yetmeyecek." Bu his oldukça uzun bir zamandır var olduğu için, "6. his" gibi bir şey değil, ama tuhaf, rahatsız edici ve kısıtlayıcı bir faktöre dönüşmüş durumda. Buna bir de oyunları takıntılı bir şekilde oynadığım için uzayan oyun süreleri de eklendiğinde zamansızlık hissi her bir yandan sıkıştırmaya başlıyor beni.

Mesaili bir işte çalışan insanların iş saatleri dışında kendilerine ve hobilerine ayırabilecekleri zaman dehşet verici biçimde az geliyor bana. Hayatımızın en verimli ve güzel zamanlarını istemediğimiz bir yerde saatler geçirerek harcıyor olmak gerçekten hiç adil değil. Özellikle doğa belgeseli izlediğimde bir şeylerin çok yanlış olduğu ve boşa yaşadığımız hissi daha beter vuruyor. Bu boşlukta sallanmaya benzeyen histen ve elbette ölümlü olduğumuz düşüncesinden kurtulmak için de kendimizi uyuşturup duruyoruz işte. Herkesin uyuşturucusu farklı. Benim ve Oyungezer okurlarının büyük bir kısmının kaçış yolu genellikle oyunlar tabii ki. Ama oyun oynamaktan alınan keyif, zorunluluklar sebebiyle o kadar bölünüyor ki görece uzun bir oyunu bitirmek aylar sürebiliyor. Hele bir de klasik oyun takıntılarımız varsa. Ben bu "klasik oyun takıntıları" şeklinde tanımladığım kavrama genel olarak şunları dahil ediyorum:

- Ana görevleri yapmaktan özellikle kaçınmak
- Haritada görünen her bir köşeye gitmek
- Bütün aktiviteleri ve yan görevleri yapmak
- Taşıma kapasitesi dolduğu halde her değerli eşyayı almak ve kağnı hızında yürümek
- Başarım ve kupa avcılığı
- Görevi/oyunu olabilecek en başarılı şekilde bitirmek
- New Game+ gibi bir seçenek varsa oyunu bir de o şekilde bitirmek

Sayarken bile içim şişti vallahi. Eklenecek başka şeyler de vardır elbette ama ana hatlarıyla aklıma gelenler bunlar. Eğer bu semptomların en az 2 tanesi sizde de varsa, siz de takıntılı oyuncusunuz demektir (bende hepsi birden yok neyse ki, olsa tek bir oyunu bitirmek 3-5 ay sürerdi herhalde :/). Bu semptomlar daha çok açık dünya rol yapma oyunlarında tetiklense de, özellikle bütün başarımları/kupaları almayı kasanlar düşünüldüğünde neredeyse bütün oyunlara yayılmış durumda. "Zaman açlığı" çekmeyenler için oh ne âlâ ama hem oyuna ayıracak zamanı fazla olmayan hem de böyle takıntıların kurbanı olanlar için can sıkıcı bir durum oluyor bu. Çünkü oyunları keyif almak ve iyi hissetmek için oynuyoruz nihayetinde ve "şunu da yapmalıyım" gibi bir zorunluluk hissi işin içine girdiğinde oyun oynamak keyif vermekten çıkıyor. Her ne kadar birçok şeyi kaçırdığını düşünsem de, sadece ana görevden gidip oyunu hızlıca bitiren oyuncuya da, sırf yürüme hızı düşmesin diye iyi para edecek bir eşyayı envanterine almayan oyuncuya da özeniyorum bazen (Ama nasıl o güzel eşyaları bırakmaya gönlünüz el veriyor yahu?).



Yazının başında "çok az vaktim kaldı hissi"nden söz etmiştim ya hani. İşte bu herhangi bir dayanağı olmayan ve sebebini de bulamadığım his sebebiyle, beğendiğim tüm oyunları bir an önce bitirmek istiyorum. Sanki arkamdan kovalayan birileri var (gerçi surete bürünmüş zaman hepimizi kovalıyor ya o ayrı konu) da, zamanım dolmadan o oyunları bitirmem lazım gibi hissediyorum. Hatta bu öyle bir noktada ki, yıllarca beklediğim bir oyunu oynamaya başladığımda "sağlıklıyım, hayattayım ve bu oyunu oynayabiliyorum" diyerek şükretmeye başladım (ha kime ve neye şükrediyorum orası belirsiz, zira dinle veya pozitif düşünce, enerji, ışık gibi spiritüel şeylerle en ufak bir alakam yok). Başka insanların, güzel bir haber aldıktan sonra ya da çok güzel geçen bir günün sonunda yaşadıkları o "şükran hissi"ni ben çok beklediğim ve sonunda oynayabildiğim bir oyunun ilk dakikasında yaşıyorum. Kulağa tuhaf gelse de, bu konuda öyle çok da yalnız değilmişim gibi hissediyorum yine de ^^

BORDERLANDS 3

YA BİR GÜN OLUR SANA BEL KIVIRIRSA... BİNLERCE MİTRALYÖZ VAR...

ONUR KAYA



Hazır *Anthem* havai fişek gibi patlamış, *The Division 2* de onun başarısızlığında tatlı tatlı tahtı kapmışken, ortamı sallayacak tek şey *Borderlands 3* duyurusu olabilirdi elbette ve nitekim oldu da. Ola ola ara oyun olan *The Pre-Sequel*'in ardından sessizliğe bürünerek meydanı *Destiny* benzeri "servis" mantalitesindeki oyunlara bırakan *Borderlands* serisi nihayet geri dönüyor ve looter shooter türünün atası olarak rekabeti kızıştırmaya hazırlanıyor.

Sevdiğimiz karakterler, *Borderlands*'e has eşsiz görsel tarz ve absürt mizah topyekûn geri dönüyor dönmesine ancak malumunuz ortam *Borderlands 2*'nin ortalığı kasıp kavurduğu dönemdekinden çok farklı. *Borderlands 2* çıktığı zamanda oyuna eklenen içeriklerin tamamı, raid boss'ları haricinde tek başınıza oynayabildiğiniz ve anlatımı yerinde, tatlı hikâye parçalarıydı. Mikro ödeme çılgınlığı ortalığı kirletmemişti, oyunda işe yarayan her şeyi oynayarak edinebiliyordunuz. Rockstar'la *Borderlands 3*'ün yayıncısı 2K Games'i çatısı altında bulunduran Take Two Interactive'in CEO'su geçtiğimiz yıl içerisinde özetle "bundan sonra çıkaracağımız tüm oyunlar müşterilerimizi daha fazla para harcamaya itecek" şeklinde bir açıklama yapmış olduğundan, *Borderlands 3*'ün de bu çılgınlıktan nasibini kesinlikle ve kesinlikle alacağını söyleyebiliriz. Merak uyandıran nokta bu durumun oyunun oyun sonu içeriğine ve içerik desteğine nasıl bir etki yapacağının henüz bilinmemesi. Yapımcı Randy Pitchford, Twitter üzerinden kendisine sorulan "*Borderlands 2* için gördüğümüz tüm içerikleri ve daha fazlasını *3* için de görecek miyiz?" sorusuna "evet, hepsini ve daha fazlasını göreceksiniz" cevabı verdiği için akıllarda şu sorular var: Oyunun ekstra içeriklerini yine ücretli paketler olarak mı edineceğiz, yoksa *Borderlands 3* de rakiplerinin izinden gidip "servis" modeline mi geçecek? Servis modeline geçilirse içeriklerin kalite ve ölçeği bundan nasıl etkilenecek?

Mekânların ölçeklerinin daha değişken olacağını ancak oyunun toplam boyutunun önceki oyunlardan bir gömlek daha büyük olacağını biliyoruz. Bunun oyun süresine yansıyıp yansımayacağınıysa göreceğiz. Yan görevlerle beraber *Anthem*'ın 25, *The Division 2*'ninse 35 saat civarı bir içerik sunduğunu düşününce, bitirmesi 50 saat kadar alan *Borderlands 2*'den daha uzun bir oyun gelir ve serinin kalite standardını tutturabilirse, looter shooter yapımlar arasında tartışmasız bir kral olması işten bile olmayacaktır. Tüm bu içeriğin farklı platformlardaki insanlar tarafından cümbür cemaat tüketilebilmesi adına çapraz platform desteği üzerinde de çalışıldığını biliyoruz ancak Randy Pitchford'un deyimiyle "taraflar arasında oyunbozanlık yapanlar" varmış ki bahsettiği taraf muhtemelen her zaman olduğu gibi burada da Sony.

Bu arada *BL3*'ün önceki oyunlar gibi daima çevrimiçi olmayı zorunlu tutmayacağı da yapımcı ekipten Randy Varnell tarafından çıtlatıldı. Bu durum oyunun özünü kaybetmediği yönündeki umutları güçlendiriyor. Aynı ekranı bölerek oynama seçeneği de muhtemelen konsollara özel olarak burada da bulunacak.

Borderlands'i bu kadar efsanevi yapan şey elbette ki sadece içerik zenginliği değil aynı zamanda bu içeriği harika mizahı ve daima eğlendiren hikâyesiyle paket yapıp sunması.


Mikro ödeme mevzusunun zırh kişiselleştirmelerinde kalması dileğiyle...

Borderlands 3 diğer konularda olduğu gibi senaryo konusunda da "büyük büyük" geliyor gibi görünüyor, sadece fragmanlarda bile yenisiyle eskisiyle ÇOK FAZLA karakter görmek mümkün. Yeni oynanabilir karakterlerimiz haricinde bunlar arasında en çok göze çarpanlar yeni kötülerimiz Calypso İkizleri. Children of the Vault isimli, Pandora'daki haydut çetelerini tek bir sancak altında toplamayı planlayan bir tarikatın liderleri oluyor kendileri. İkizlerden kadın olan Tyreen Calypso evrendeki altı Siren'dan biri. Erkek kardeşi Troy'un ana rahminde Tyreen'in güçlerinden nasiplenip nasiplenmediği ve ikizler arasında nasıl bir dinamik olacağı merak konusu. Favori karakterlerimizden Tiny Tina'ysa artık büyümüş olarak geri dönüyor ve yine Ashley Burch tarafından seslendiriliyor. *Tales From the Borderlands*'ın "basit" başlayıp "unutulmaza" evrilen karakteri Rhys de oyunda. PEKİ MR. TORGUE NEREDE? BİRİ BANA BUNU AÇIKLASIN!!!!

Borderlands 3 (PC'de süreli bir şekilde Epic Store'a özel olmak üzere)13 Eylül tarihinde bizlerle buluşacak ve umuyorum ki ikinci oyunda olduğu gibi yine aklımızı alacak.

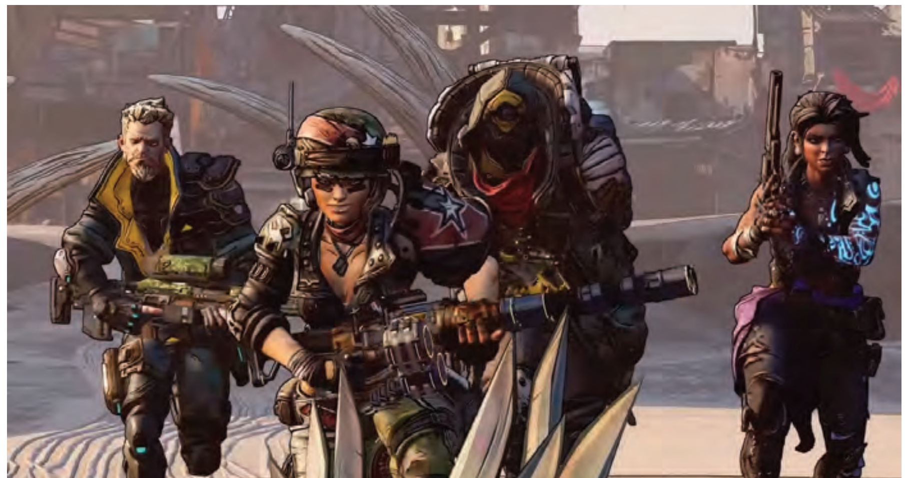
KARAKTER SINIFLARI

MOZE THE GUNNER
Görsel olarak Mechronmancer'ı hatırlatan eli yüzü boyalı kızımız Moze, oyunda Iron Bear isimli mekanik yardımcısıyla ön plana çıkacak. Iron Bear sabit taretlerin aksine hareketli bir arkadaş olacağı için de Gunner önceki oyunlardaki yarı muadilleri Soldier ve Commando sınıflarına göre daha mobil taktikler kullanmaya imkân tanıyacak.

AMARA THE SIREN
Her oyunda ismen aynı kalan, cismense epey değişen Siren karakterimiz bu oyunda Amara. Kendisi grubun yakın dövüşçüsü olacak, önceki oyunlardan Psycho ve Berserker sınıflarına benzeyeceğini tahmin ediyorum. Videoda savaşta kullanmak üzere kendine psişik kollar yarattığını görüyoruz, Asura's Wrath'ı hatırlatan yumruklar silsilesi benzeri bir özelliği olacağını öngörmek herhalde haddini aşan bir iddia olmaz.

FL4K THE BEASTMASTER
Grubun bol kıyafetler tercih edeni FL4K, Soldier ve Hunter karışımı bir sınıf olacak gibi duruyor. Kendisini öne çıkaran kabiliyeti savaşta yardımına hayvan çağırabiliyor olması. Şu an bildiğimiz kadarıyla Scag, Spiderant ve daha önce görmediğimiz bir başka türden yaratık olmak üzere üç farklı hayvan çağırabilecek kendisi. Sanırım tıpkı Zer0 gibi dört parmaklı elleri var, isimlerinin yazılış tarzı da benzer olduğundan aynı ırktan olacaklarını tahmin etmek zor değil.

ZANE THE OPERATIVE
İkinci oyundaki Assassin sınıfının yerine yerleşeceğini söyleyebileceğimiz Operative, tıpkı Zero gibi düşman ateşini üzerine çeken holografik bir kopyasını yaratabilecek. Bunun yanında parası bol bir arkadaş olduğundan çok sayıda alet edevata da erişimi bulunacak. Kendisinin Handsome Jack'in dublörü olduğu üzerine bir teori de dolaşıyor ortalıkta ama bunu doğrulayan bir bilgi henüz yok.



TÜR: Looter Shooter | **YAPIM:** Gearbox Software | **DAĞITIM:** 2K Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Eylül 2019



ZORLUĞUN NASILI MAKBUL?

Daha önce "Her oyunun kolay modu olmalı mı?" sorusunu tartışmıştık. Ben de bu noktada olması gerekmediğine inananlardanım, üstelik oyunları kolay modda oynamayı sevmeme rağmen. Özellikle de hikâye ağırlıklı bir oyunsa. Ben buraya oyunun 46 sonunu da görmeye geldim, bir de senin bundan yersen şu kadar HP yenilenir ama yine de uyuman lazım ama belki canavar gelir, o zaman otomatik uyanıyorsun vesairenle mi uğraşacağım?!

Ama oyun oluyor ki, asıl eğlencesi zorluk üstüne kurulu. Bu noktada *Dark Souls* örneğini vermek biraz Allah'ın emri biliyorum, ama ben *Darkest Dungeon* diyeceğim. Kolay modu bile zor olan, daha en baştan "bu oyun kötü bir durumun içinden mümkün mertebe en insaflı şekilde sıyrılmak üzerine kuruludur" diye uyarı yazısı çıkaran bir oyun. Ve delice bağımlılık yapmayı başarıyor. Ama bu zorluk nasıl bir zorluk ki benim gibi gördüğü yerde kolaya tıklayan bir insana, "Bir de en zorda deneyeyim yahu!" dedirtebiliyor?

O noktaya değinmeden önce zorluk meselesini son zamanlarda neden bu kadar kurcalamaya başladığımızı biraz düşünelim. Ben küçükken bütün oyunlar zordu. Platform oyunları vardı hep. Milimetrik zıplamalar yapmak, saniyenin bilmem kaçında bir yer değiştiren ateş toplarından kaçmak gerekiyordu. Evet, ben pek başarılı olamıyordum bu oyunlarda ama eğleniyordum bir şekilde. Sonuçta bu oyunları yetişkin oyun severler de oynuyordu. Onlar için de zordu, onlar da eğleniyordu.

Gerçi o oyunların oyuncuyu belirli bir süre başında tutabilmek için tek yapabileceği zorluğu artırmaktı ve günümüzdeki gibi öyle 70GB'lık, beş haritalı, 120 yan görevli oyunlar yapmak teknik olarak mümkün değildi. Ve biraz da daha geniş bir kitleye hitap etme çabası içinde oyunlar el kramplarına sebep olan zorluk seviyelerini geride bıraktılar. Ve bu bir noktada anlaşılabilir ve güzel bir şey. Herkesin oyun mekaniği öğrenecek vakti yok. Çoluğu çocuğu olan, çalışan oyun severler de var. Meşgul bir hayatı olan da oyunun sonunu görebilmek ister elbette.

Fakat bu kolaylaşma süreci içinde oyun tasarımcıları tatmin edici zorluk kademeleri tasarlamak konusunda biraz paslandılar sanki. Son zamanlarda zor modda oyun oynamak oyuncuları pek tatmin etmez, zorluk seviyeleri oyuncuların beklentilerini karşılamaz oldu. Şöyle bir trend seyrediyor çünkü bence: Normal zorluğu al, beş-on düşman fazla koy, Zor Mod etiketi yapıştır.

Hâlbuki kontrol edilmesi gereken birkaç fazladan değişken, daha keskin bir yapay zekâ, biraz şans faktörü zor modu gereken noktaya taşıyabilir. *Darkest Dungeon*'ı örnek göstermemin sebebi de bu. Öngörülemezliği harika. Ki bunu alt etmek, peş peşe aynı canavarın yok zırhlısını, yok tanklısını yenmekten daha çok keyif veriyor bence. Belki karakterinizin morali bozulacak, zor modda daha da çabuk bozulacak. Ya da karşınıza öyle bir rakip çıkacak ki sizi ezip geçecek! Ama bilemiyorsunuz işte, bazen de çıkmıyor. Zor modda bile! "Evet, şimdi şu canavardan otuz tane gelecek, ağaca çıkıp hepsini gözünden oklayacağım" gibi düz taktikler işe yaramıyor. Bu da bir şeyler başardığınızı hissetmenizi sağlıyor. Ki bizim de zor oyundan beklentimiz bu hissiyat. Daha çok oyun bu sistemden biraz ilham alsa, çok daha keyifli zor modlar görebiliriz.

Evet, bence zor modun makbulü süre kastıran, canavar kestiren değil; nasıl olursa olsun bitirdiğinizde kazandığınızı gerçekten hissettirendir.

Gülhis Canpolat

SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49” geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.





samsung.com/tr
/SamsungTurkiye

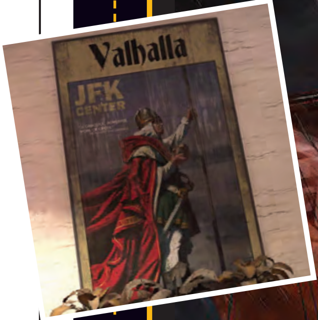


CHG90 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ

BU AY NE OLDU?

Bahar geldi! Yalnızca havaların ısınmaya başlamasından bahsetmiyorum, insanın içine de bahar gelmesi önemli çünkü. Sabahları daha keyifli uyanmak, günleri daha keyifli geçirmek, havanın geç kararması, dışarı çıktığınızda ağaçlarda açan çiçeklerden yayılan o nefis kokular. Bu coşku oyun dünyasına da yansımış mıydı acaba, hemen bir bakalım mı? Efendim? Nisan ayında neler mi oldu?

ESER GÜVEN

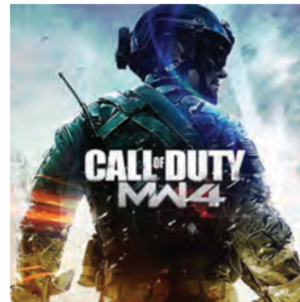




1 Ubisoft'un yine bir cinlik yapıp The Division 2 içine bir sonraki Assassin's Creed'le ilgili ipucu sakladığı ortaya çıktı. Oyundaki bir posterde karşımıza çıkan Vikingin elinde Cennet Elması tutuyor olması dikkatli gözlerden kaçmadı tabii, bu bilgi sonradan çeşitli kaynaklardan da teyit edilince yeni Assassin's Creed'in Viking temalı olacağını da öğrenmiş olduk.

2 Rockstar çalışanlarından biri özgeçmişini güncelleyip içine de GTA 6 için araç konseptleri üzerinde çalıştığını açıklayınca ortalık ayağa kalktı, ki kalkmasa şaşardık. Adamcağız şimdi muhtemelen NDA ihlalinin başına açmış olabileceği işlerle uğraşıyordur. Yazık tabii :)





3 Yeni Call of Duty'yi ilk olarak kimler oynadı dersiniz? Basın değil, YouTuber'lar değil, diğer geliştiriciler değil... Amerikan futbolcuları! Evet, Activision ilginç bir tanıtım yoluna gitti ve hakkında zerre bilgi vermediği ama bizim Modern Warfare 4 olduğunu tahmin ettiğimiz oyunu bir grup futbolcuya oynattı. Duyduğumuz kadarıyla oyunu çok sevmişler.



4 Gearbox üzerimize Borderlands olup yağdı bu ay. Aynı gün içerisinde Borderlands 3 de duyuruldu, önceki Borderlands oyunları için Ultra HD doku paketleri de, içerisine yeni içerikler eklenerek güzelleştirilmiş Borderlands GOTY Edition da, hatta fiziksel kart oyunu bile tanıtıldı. Demek başka bir şey istesek o da olacakmış.

5 Anthem'ın başarısızlıkları iyiden iyiye nam saldı ama Anthem uğruna nefis bir Dragon Age 4 projesinin çöpe gittiğini duymak yine de hiç hoş olmadı. Tamamen tek kişilik, hikâye odaklı olarak planlanan bu Dragon Age oyunu, Anthem'e daha fazla kaynak aktarmak adına iptal edilmiş ve biz bunu daha yeni öğrendik! Sonra "neden Anthem sevmiyorsun", hangi birisini sayayım?

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6

Tüm dünya için yeri doldurulamaz bir eser olan Notre Dame Katedrali'nin yangında büyük hasar görmesinin ardından Ubisoft hem restorasyon çalışmaları için 500 bin euro bağışladı, hem de içerisinde katedralin inanılmaz detaylı bir halinin modellenmiş olduğu Assassin's Creed Unity'yi oyunculara bir hafta boyunca bedava verdi. Ubisoft'un bu jesti büyük ilgiyle karşılandı dememe gerek yoktur sanırım.

7

Horizon: Zero Dawn'un devam oyununun geliştirilmekte olduğunu kimden öğrendik biliyor musunuz? Hayır, Guerilla Games değil. Yok, Sony de söylemedi. Oyunun The Frozen Wilds DLC'sinde Tatai'yi canlandıran Janina Gavinkar, Star Wars Celebration fuarında ağzından kaçırdı bu bilgiyi. İyi de oldu, gözümüz yollarda kalmıştı.





8

Yattık, kalktık, bir de baktık ki Microsoft Store'un Türkiye fiyatları bir anda uçuşa geçmiş. 145 lira olan Control 395 liraya, 259 lira olan Devil May Cry 5 472 liraya çıktı. Örneğin Sekiro: Shadows Die Twice için artık bir kenara 566 lira, yani neredeyse 90 euro ayırmanız gerekecek. Call of Duty: Black Ops 4'ün Digital Deluxe Enhanced versiyonuysa 1056 liralık fiyatıyla şoke etti. Bu ani artışa dair bir açıklama yapılmamış olması da ayrı ilginç.

10

Battle royale çılgınlığının oyunlarla sınırlı kalacağını düşünmemiştik değil mi? Adı açıklanmayan bir milyoner "gelin bir adaya doluşalım, airsoft silahlarla birbirimizi vuralım" diyerek gerçek hayatta battle royale turnuvası düzenlemek istediğini söyledi. Kim bilir belki siz de kışın düzenlenecek bu turnuvaya katılır, çorba parası kazanırsınız.





9

Epic ile Steam arasındaki çekişmede sular yine durulmadı, bu sefer de ilk olarak Steam'de satışa sunulan Anno 1800 Epic Store'a geçti ve ön sipariş dönemi sonrasında Steam'den kaldırıldı. Bu özel anlaşma da benzerleri gibi 1 seneliğine geçerli olacak ve oyun sonrasında tekrar Steam'e dönecek. Öpüşüp barışsalar da biz de rahatlasak.

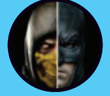
Konuşanlar



@corybarlog
(Cory Barlog)

Erişilebilirlik özellikleri illa ki kolay mod anlamına gelmez. Zorluk, sizden farklı oyuncuların, aynı oyunu, aynı zorlukta oynamasını sağlayabilecek seçeneklerle birlikte var olabilir.

Cory Barlog oyunlarda kolay mod olmalı mı sorusuna farklı bir açıdan yaklaşarak engellilerin daha rahatça oynamalarını sağlayacak seçeneklerin oyunlarda bulunması gerektiğini söylüyor.



@noobde
(Ed Boon)

Kahkahayla gülüyorum! Şu 6440$ hikayesi tam bir saçmalık :D Bu insanlar bu bilgilere nereden ulaşıyor? :P MK11'deki kostümlerin ÇOK ÇOK büyük bir kısmı satılık bile değil.

Aslında Ed Boon'un tweet'i emojilerle doluydu :) Mortal Kombat 11'deki tüm kostümleri açmak için neredeyse 7000$ harcanması gerektiği yönünde yapılan haberlere tepkisini bu şekilde göstermiş Boon. Hatta açık açık bullshit diyor bu duruma.



@Reggie
(Reggie Fils-Aime)

Emeklilik etkinliklerinin sonuncusu bu geceydi. Harika hediyeler aldım. Çalışan bir Virtual Boy. Retro Studios'tan çizimler. İsimleri not almak için defter. Tekmelenecek plastik bir kıç. Çalışanlardan notlar. Ve bir Mario heykeli.

Nintendo'dakiler Reggie'yi ünlendiren o E3'ü unutmamış. Reggie o gün kıç tekmelemeye ve isimleri not etmeye geldiğini söylemişti.

PORTAL



ÖMER AKDAĞ

PLAYSTATION 5 İLK BİLGİLER

Bir neslin daha sonuna geldik

Yeni konsol nesline geçmek üzereyiz. İlk duyuru Google'dan geldi, bulut platformu Stadia ilgi çekici duruyor ama aklımızda bir sürü soru işareti de var, onlar yazın giderilecek. Microsoft'un yeni nesle 2 Xbox'la birlikte gireceği konuşuluyor, onların detayları da birkaç aya paylaşılmaya başlanır. Mevcut neslin en çok satan konsolu olmayı başaran PS4'ün varisinin duyurusunun (konsolun adı tabii ki büyük ihtimalle Playstation 5 olacak ancak henüz resmi bir isimlendirme yok, yine de PS5 diyelim biz kısaca şimdiden) Xbox'ınkinden sonra olacağı kesin gibi ancak Sony şimdiden birkaç detay paylaşmayı ihmal etmedi.

PS4'ün baş sistem mimarı olarak görev yapan ve PS5't de aynı görevi üstlenen Mark Cerny, The Wired'a verdiği röportajda paylaştı bu detayları. Röportajın tamamı için: wired.com/story/exclusive-sony-next-gen-console

Öncelikle PS5'in 2019'da çıkmayacağı kesin. Zaten PS4'e özel duyurulan Death Stranding, The Last of Us - Pt. 2 ve Ghost of Tsushima çıkmadan PS5'in çıkacağını düşünmüyorum.

Cerny iddialı, yeni konsolun mevcut tecrübeyi geliştirmekle yetinmeyeceğini, bir oyunun ne olabileceğiyle ilgili temel değişiklikler sunacağını söylüyor. Bu derece iddialı açıklamalara şimdilik temkinli yaklaşmak lazım ama yeni konsolun gücü hakkında söyledikleri ve verdiği örnekler cidden göz kamaştırıcı.

İşlemci olarak 8 çekirdekli üçüncü nesil Ryzen kullanılıyor (7nm Zen 2 mikro mimarisine sahip), ekran kartı olarak da Radeon'un Navi ailesine ait özelleştirilmiş bir kart kullanılacak ve bu kart ray tracing destekleyecek, bu çok daha üst düzey yansımalar demek. Cerny ayrıca PS3 ve PS4 arasında ses kalitesi olarak fazla değişim yaşanmadığını itiraf ediyor ve yeni işlemcinin bu konuda çok ciddi fark yaratacağını söylüyor.

Cerny'nin paylaştığı bilgilerden parça parça bir şeyler daha sıralayayım: Yeni PSVR hakkında bir şey söylemedi ve VR'ın onlar için son derece önemli olduğunu belirtmekle yetindi. VR konusunda güzel haber: PS5 şu anki mevcut PSVR'ı destekleyecek. Geçmişi desteklemek derken, verdiği en önemli bilgilerden biri de PS5'in geri uyumluluğa sahip olacağıydı, yani PS5'te PS4 oyunlarını oynayabileceğiz. PS5'in PS4'le aynı temeller üzerine kurulmasının sonuçlarındanmış bu ki bu aynı temel üzerine kurulma mevzusu, stüdyoların PS4'e çıkan bir oyunun elden geçmiş versiyonunu PS5 için kolayca hazırlayabileceği anlamına da geliyor. PS4'e çıkan bütün konsola özel oyunların çok geçmeden PS5'e de ayrıca çıkacağını tahmin ediyorum. Cerny bunlar dışında fiziksel oyun satışını bir kenara bırakmak gibi bir niyetleri olmadığını da belirtti, arşivciler ve kotalı internet kullananlar için güzel haber. Bulut konusunda net herhangi bir şey söylemedi ancak Playstation Now'la zaten bulut oyunculuğun öncülerinden olduklarını ve bu konuyu ilerleyen dönemde netleştireceklerini belirtti. Konsol 8K destekleyecek ayrıca.

Çıkış tarihi, fiyat, oyun kataloğu, tasarım gibi bilgiler henüz yok ama olan bilgiler fazlasıyla enteresan.

Gelelim asıl konuya, yani sabit diske. PS5'de HDD değil SSD kullanılacak ve bunun büyük fark yaratacağını bilgisayarında Windows'u ve oyunları HDD'den SSD'ye alanlar tahmin etmiştir. Ama Cerny'nin söylediğine göre PS5'te çok özel bir SSD kullanılacak ve bu fark çok ama çok daha büyük olacak. Örnekler de veriyor:

Öncelikle mevcut nesilde grafikler ne kadar güzel olursa olsun yükleme sürelerinin tam bir işkence olduğu konusunda hemfikirizdir sanıyorum. Bazen sırf oyuna girmenin ne kadar uzun süreceğini düşünüp konsolu açmaktan vazgeçtiğim bile olur şahsen. Cerny önce PS4 Pro'da Spider-Man'i açıyor ve bir yerden bir yere fast-travel yapıyor, 15 saniye sürüyor. Ardından oyunu PS5 prototipinde açıyor (bu prototipin konsolun son halinden daha yavaş olduğunu belirtiyor) ve aynı yükleme ne kadar sürüyor biliyor musunuz? 0,8 saniye. 1 bile değil!

Bu kullanılan SSD'nin tek faydası bu da değil, direkt oyunun dünyasının render'lama hızına da etkisi var. Spider-Man'in PS4 Pro'da çalışabildiği en yüksek hız zaten Spidey'in ağla çıkabildiği en yüksek hıza eşit, PS5 prototipindeyse sınırlamalar kaldırıldığında kamera jet hızında (gerçek jet hızında) hareket edebiliyor, herhangi bir yerde oyun durdurulduğunda dünya tamamen render'lanmış olarak görülebiliyor. SSD'deki verilerin alınıp kullanılabilme hızı muazzam boyutlarda yani, geliştiriciler için bu ciddi fark yaratacaktır.

SSD'nin teknik detaylarını paylaşmamayı tercih ediyor ancak saf bant genişliğinin PC'deki bütün SSD'lerden daha yüksek olduğunu söylüyor ve "saf bant genişliği önemlidir ancak I/O mekanizmalarındaki detaylar ve yazılımla uyumluluk da öyledir" diyor. Örneğin aynı SSD'yi PS4 Pro'da kullandıklarında konsol 3'te 1 oranında hızlanıyormuş ancak PS5'te bu fark 19 katmış.

Kısacası grafik kalitesinde ne derece büyük bir artış olur, veya oyun tecrübesini tamamen değiştirecek ne gibi hamleler gelir henüz bilinmez ama özellikle oyunun yükleme ve çalışma hızında görülmemiş bir hız yakalayacak gibi PS5. Eh hem kendi stüdyoları hem de anlaşmalı olduğu stüdyolar sayesinde Sony konsolu oyunsuz da bırakmayacaktır. Bunların hepsi kulağıma müzik gibi geliyor, daha fazla detayı ellerimi ovuşturarak bekliyor olacağım. Ama bir de güzel bir fiyat söylemeleri lazım. Lütfen çok coşmasınlar, lütfen...





Forza Horizon 4

AYIN EZENİ:
ÖMER AKDAĞ

Bu sayfalarda Forza Horizon'ın az bayraktarlığını yapmadım. Piyasadaki en eğlenceli, en gelişmiş, en müthiş arcade yarış oyunu dedim kaç kere ki öyle zaten, tartışma bile götürmez bence. 4'ü Game Pass sayesinde oynayabildim nihayet ve oynadıkça şunu fark ettim: Yahu eğleniyorum da umduğum kadar da eğlenemiyorum bir türlü.

Çok şey var gözüme batan, mesela bu sürekli çıkan serilerde arayüzün hiç değişmemesine hep kıl olmuşumdur. Yapımcılar kesin "oyunculara evlerinde hissetmeleri için, tanıdık bir his vermek için öyle yaptık" falan filan diyerek bık bık ediyorlardır ama bildiğin tembellikten başka bir şey değil. Tanıdıklık istesem gider önceki oyunları oynarım, yeni bir oyun oynadığımı hissettirin bana! Veya ne bileyim istedikleri kadar sağa sola kırılacak panolar manolar koysunlar, etrafta hoplayıp zıplamaya ödül versinler, ben istediğim yarışa katılmak için on dakika boş boş direksiyon sallamak istemiyorum yahu! O an tek istediğim cört diye yarışa girmek. "Açık dünya yaptık, eşşşek gibi gezeceksiniz" demesinden nefret ediyorum bir oyunun, hele de bir yarış oyununun.

Bunlar hadi ufak tefek şeyler sayılabilir ki dahası da ama ben geleyim asıl yardırmak istediğim konuya: Bu oyunda başarı hissi diye bir şey yok!

Ya arkadaş bir yarış oyununun en temelindeki şey yarışmak, mücadele etmek, zafere ulaşmak değil midir? Ama Forza Horizon paşama göre bunlar o kadar da önemli şeyler değil! Bir yarışa girdiniz, ister birinci olun ister 12 yarışçı içinde 12. olun fark etmez, haritada o yarışın üzerine geldiğinizde yazan şey "Tamamlandı!" Ben bütün yarışları kazanmayı veya en azından dereceye girerek bitirmeyi hedefliyorum diyelim, evet yarışı bitirince yeniden başlama seçeneği var çok şükür ama onu seçmezsem haritadaki beş milyon yarış içinde hangisinde başarısız olduğumu bilmem imkânsız. Çünkü o yarış "Tamamlandı!" Ama hadi geçtim bunu da, asıl kötüsü başarısız olduğum yarışı baştan oynamak için hiçbir sebebimin olmaması. Kazandıysam kazandığımı görmek istiyorum? Yok! Hadi o yok, kazandığımda ödüllendirileyim, kaybettiğimde ödüllendirilmeyeyim? O da yok. Her şekilde pışpışlıyor oyun sizi.

Oyunun ekonomisi sağ olsun insanda gram para kazanma hırsı yaratmıyor. Çünkü açık artırma diye bir şey var, neredeyse bütün arabaları 4'te 1 veya 5'te 1 fiyata bir şekilde denk getiriyorsunuz. "Kazanayım, çok param olsun, süper arabalar alayım" diye bir şey yok yani, kötü de oynasanız nasılsa her arabaya yetecek kadar para çıkıyor bir şekilde.

Bir de zorluk mantığı var ki o da bunu destekliyor. Yapay zekâyı zora ayarlayınca olan şey şu; yarışın başındaki ilk iki virajda hösörö diye ortama dalıyorsunuz, o kaostan üçüncü çıktınız diyelim, yarışı yüzde 90 üçüncü bitireceksiniz. Sizi geçmeyi beceremiyor yapay zekâ. Öndekiler de über sürüyor öte yandan, kusursuz bile gitseniz yetişemiyorsunuz onlara çoğunlukla. Ha bu arada hasar da var açabildiğiniz, katil gibi sürmüyorsanız bir işe yaramıyor, yine dan dun dalabiliyorsunuz diğerlerine. Hasarı açıyorsunuz, biraz da ekstra para oradan kazanıyorsunuz. Yani kısacası ben biraz üst zorlukta oynuyorum ama yaptığım da çok anlamsız. Her yarışı kaçıncı bitireceğim ilk 20 saniyede belli oluyor zaten, mücadele yok gibi.

Derdim şu özetle; oyunu en kolaya ayarlasam, bütün sürüş yardımlarını en bebek işi seviyesine çeksem ve bütün yarışlara öyle girsem de aynı; bütün yardımları kapatıp yapay zekâyı köklesem de aynı. Birinci olsam da aynı, sonuncu olsam da aynı. Öyle boş boş oynuyorum. Sıfır beyinle ve sıfır beceriyle oynamak isteyen 3 yaşındakiler için yapmışlar oyunu bildiğin. Sonuncu olduğunuz zaman bile yarış "Tamamlandı!"ğı için sevinebilirsiniz.

> Bir oyunun kasmak istemeyenler için kolay yapılmasını anlarım da iyi oynamaya çalışanın bir farkı olsaydı...



Darth Traya

İHANET... HEM JEDİ'LARA, HEM SITH'LERE, HEM DE GÜÇ'ÜN KENDİSİNE...

ÖMER AKDAĞ

Not: Star Wars: KOTOR 1 ve 2'den spoiler içerir.

Yaşama değer veren, özgür iradeye inanan, bilge ve çok değerli bir öğretmen; aynı zamanda da bir yalancı, manipülatör ve de bir hain. Eski Cumhuriyet'te yaşananların merkezindeki en önemli figürlerden biri.

Mandalorian ırkı gizemli güçler tarafından yönlendirilerek Cumhuriyet'e tüm gücüyle saldırmaya başladığında Jedi Konseyi resmin bütününü görmeden aksiyon almaya sıcak bakmamıştı. En kudretli Jedi'lardan Revan'ınsa kafası karışıktı. İlk ustası Traya her sorunun net yanıtı olmadığını bilen, kafası karışık öğrenciler yetiştirmeyi tercih ediyordu. Konsey'in tutumu doğru olabilirdi ama diğer yanda da masumlar ölüyordu. Revan akıl danışmak için ilk ustasına gitti ve ardından kararını verdi; Traya'nın öğrencisi çok sayıda Jedi'ı da yanına alarak savaşa dâhil oldu. O güne kadar zaten alışılmışın dışındaki öğretileriyle diğer Jedi ustalarının pek hoşlanmadığı Traya'ysa sürgün edildi.

Traya'ya göre bir şeyler yanlıştı ve neyin yanlış olduğunu görebilmesi için ufkunu genişletmesi gerekiyordu. Kadim Sith kalıntılarını araştırmaya başladı. Bu Sith kalıntılarının zihninde yaptığı karışıklıkların da etkisiyle karanlık tarafa geçti. Bu sırada iki yeni öğrenci eğitti: Darth Sion ve Darth Nihilus. Ancak bütün Sith hikâyelerinde olduğu gibi öğrenciler öğretmene başkaldırdı ve Traya dâhil olduğu Sith organizasyonundan da sürgüne gönderildi. Üstelik Darth Nihilus'un enerji emen doğası nedeniyle Güç'le bağlantısı koparılarak.

Bu yaşadıkları Traya'nın bakış açısını olgunlaştıran son dokunuşlar olmuştu. İki anlayışın tam ortasında bir yaklaşım belirledi kendisine. Ve bütün bu yaşananların, olan bütün savaşların, yitirilen bütün yaşamların sorumlusunu bulmuştu. Jedi'ları da Sith'leri de sevmiyordu ama suçladığı şey onlar değildi. Suçlu Güç'tü. Tüm canlıların içinde bulunan Güç sürekli denge arayışındaydı ve yaşayanları etkiliyor, kendi ihtiyacına göre yaşayanları birbirine kırdırtıyordu. İnsanların kendi özgür iradeleriyle verdiklerini sandıkları kararlar, kendi özgür iradeleriyle verdiklerini sandıkları savaşlar aslında özgür irade denen şeyi hiçe sayan bu üstün enerjinin yönlendirmesiyle meydana geliyordu. Galaksinin asıl düşmanı Güç'tü. Yok edilmeliydi.



Ama Güç yok edilebilir miydi gerçekten?

Traya'nın, ya da sürgünde kullandığı ismiyle Kreia'nın araştırmaları onu özel bir yeteneğe sahip bir diğer sürgün Jedi'a, Meetra Surik'e ulaştırdı. Surik, Revan'ın yanında savaşmış üstün bir liderdi ve bu liderlik yeteneği doğal değildi. Karşılaştığı kişilerle doğaüstü bir bağ kuruyordu ve onları bilinçli olmayan bir şekilde yönlendiriyordu. Ancak bu yeteneğinin bir de diğer yüzü vardı. Mandalorian savaşlarının son ve en büyük çatışmasında, Malachor V gezegeninde zor bir karar vermişti Surik. Gezegenden yaşamı silmiş ve sayısız düşmanın yanı sıra sayısız dostunu da kaybetmişti. Dostlarıyla aralarındaki doğaüstü bağ nedeniyle bir anda büyük bir şok yaşamış, bu şokun ardından hem Güç'le bağlantısını kaybetmiş, hem de Güç'te bir yara açmıştı. Traya, Surik'i kullanabilirdi.

Surik'i buldu ve aralarında oluşan bağın etkileri konusunda ona yalan söyleyerek Surik'in yanındaki yerini garantiye aldı, Darth Nihilus ve Darth Sion'un komutasındaki Sith güçlerini manipüle ederek kalan Jedi'ların avlanmasına ya da saklanmasına önayak oldu, Surik'in ekibindekilerin aklına girerek Surik'i ne pahasına olursa olsun desteklemelerini sağladı...

Ve nihayetinde "yoldaşları" için hiç de şaşırtıcı olmayan bir hamle yaparak Surik'e ihanet etti. Grubu terk etti ve Darth Nihilus'un (yine onun manipülasyonları sayesinde) yok edilmesinin ardından yeniden Sith'lerin başına geçti. Amacı Cumhuriyet'e karşı savaşmak vb. değildi. Onun için önemli olan tek bir şey vardı: Surik. Surik'in güçlenmesini sağlamıştı ve daha da güçlenmesini, ufkunun daha da genişlemesini istiyordu. Ona doğru olduğuna inandığı şeyleri ve bunların neden doğru olduğuna inandığını anlatmıştı. Surik'in, Revan'ın yolundan gidip doğru olanı bulmasını istiyordu ama Traya aynı zamanda özgür iradeye sonuna kadar inanıyordu. Surik'e öğretebileceği bir şey kalmadığında ve ölüp, durumdan pek hoşnut olmasa da Güç'te huzur bulduğunda en değerli, en "sevdiği" öğrencisi Surik'in ne yapacağı tamamen Surik'in kendisine kalmıştı.



Alıntılar

"Ne duymak istiyorsun? Bir zamanlar Jedi kurallarına bağlı olduğumu mu? Sith'lerin çağrısına uyup belki bir zamanlar galaksiyi boğazından kavradığımı mı? Yaptığım her iyi şeyin karşılığında galaksiye aynı ölçüde zarar verdiğimi mi? Ya da belki en büyük Sith lordlarının bildiklerini benden öğrendiklerini mi?"

"Güç'te doğru yok. Ama senin içinde doğru var, sürgün. Bu nedenle seni seçtim."

"Galakside acı çeken herkese yardım etmeye çalışırsan kendini zayıflatırsın... Ve onları da. İç mücadeleler, kendi başına savaşıldığında ve kendi başına kazanıldığında, en büyük ödülleri veren şeylerdir. Onlardan bu mücadeleyi çaldın, bu mücadeleyi ucuzlaştırdın. Eğer diğerlerine değer veriyorsan acımayı ve fedakârlığı bir kenara bırak ve onların kendi savaşlarını vermelerindeki değeri kavra. Ve başarılı olduklarında daha güçlü hale gelsinler."

"Güç'ü bir zehri nasıl kullanırsam öyle kullanıyorum. Onu anlamayı ve onu nasıl yeneceğimi öğrenmeyi umarak... Ama bu söylediklerim nefret ettiği bir şeye sırtını dayamaya alışmış yaşlı bir kadının bahaneleri de olabilir."

"Seni mantığın sesini dinlemeye zorlayamam. Yalnızca doğru ve yanlış hakkındaki bu çocukça görüşlerini aşacağını umarım."

"Benden, benim hatalarımdan öğren ve bu bilgiyi benden daha iyi olmak için kullan. Senden bütün istediğim ve bütün arzuladığım bu."

"Senin hayal edemeyeceğin bir gücü elimde tuttum. Gördüğüm her şey imkânlarla doluydu, ileriye doğru uzanıyordu, diğer her şeye dokunuyordu..."

"Arkadaşlar birbirini takip etmez mi? Ne kadar küçük bir grup olursa olsun arkadaşlar arasında da bir hiyerarşi yok mudur? Ben arkadaşlık için fazla yaşlıyım ve yıllar senin de üzerine çöktükçe bu tip kelimeleri sen de boş vereceksin."

"Çok şey biliyorum ve ne olmadığımı da biliyorum. Ben bir lider değilim. Diğerlerini etkileyecek bir sesle konuşmuyorum. Duyulmadan kaybolan bir tutkuyla konuşuyorum."

"Yaptığın şeyden asla şüphe duyma. Seni bu noktaya getiren şey kendi verdiğin kararlardı."

"'Sith' bir sıfat, evet, ama tıpkı sende olduğu gibi, bu sıfat ben değilim. İnandığım şey değil."

"Uyandığın andan itibaren seni kullandım. Güçlü olman için, benden daha güçlü olman için seni kullandım."

"Güç'ü dinlemeyi bırakan, onu unutmaya çalışan ama farkında olmadan onunla bağını koruyan Jedi'lar oldu ve olacak. Ama hiçbir Jedi senin yaptığın seçimi yapmadı. Bağlarını o kadar sert, o kadar kesin kopardın ki Güç'te bir yara açtın."

"Seni korumak için galaksiyi öldürürdüm. Galaksinin ölmesine izin verirdim. Tahmin ettiğinden çok daha nadir bir varlıksın ve kendine öğrettiğin bu şeyin ölmesine izin verilmemeli. Sen bir Jedi değilsin. Tam anlamıyla değilsin. Ve seni bu yüzden seviyorum."

"Sith bir inanış. Ve bu inanışın imparatorluğu, gerçek Sith İmparatorluğu, başka bir yerde."

Oyun paradigması: Bölüm I

Bir oyun dergisinin içeriğinde oyun incelemeleri, sektörden haberler ve oyun kültürüne ait öğelerin yer alması şaşırtıcı değildir. Ancak Oyungezer'in sağlamaya çalıştığı en önemli farklılık, oyun incelemelerinin yanı sıra alternatif kültür, çağdaş sanat ve popüler bilim alanlarını kapsayacak bir içerik sunma gayreti. Bu çerçevede sıradan bir oyun dergisi olmaktan öte, zengin bir içerikle sizlerin kalbini de kazanmaya çalışıyoruz. Tam bu noktada sizlere daha önceden okumadığınız veya benzer bir içerikle karşılaşmadığınız özel dosyalar da hazırlamaya gayreti içerisindeyiz. Okul bölümünde bu ay itibariyle yeni bir yazı dizisi başlatıyorum. "Oyun Paradigması"nı toplamda üç bölümde size tüm yönleriyle anlatmaya çalışacağım. Oyun kavramının felsefik boyutuna değineceğiz ve bizi oyunlara bu kadar bağlayan sebeplerin aslında ne olduğunu hep birlikte çözeceğiz. Bizi geceleri uykusuz kılan, uyumayı başardığımızda bile rüyalarımıza giren, hayatımıza bambaşka bir heyecan katan oyunların bize nasıl hizmet ettiklerini konuşacağız. "Oynamak" bizim için neden bu kadar önemli? Oyun oynamayı ve oynayanları izlemeyi neden seviyoruz? Bu arzu sonradan kazanılan veya öğrenilen bir ihtiyaç mı, yoksa genetiğimize kodlanmış olarak mı dünyaya geliyoruz? Aslında bu sorularla makaleyi daha gizemli hale sokmaya çalışmıyorum. Sadece basit bir prensip üzerine kurulu yeni bir tartışma açmaya çalışıyorum: Yaptığımız bir eylemi neden dolayı yaptığımızı biliyor muyuz? Yalın bir cevapla "eğlenmek, güzel zaman geçirmek" şeklinde yanıtlayabilecek bir soru, aslında birçok farklı ve önemli cevabı içerisinde barındırıyor.



Bilim dünyasında oyun kavramı

Alman dilinde oyun kelimesi, sadece zevk için ve bilinçli bir amaç olmadan yürütülen herhangi bir aktivite olarak tanımlanır. Örneğin, insanlar dans eder, müzik aletleri çalar, oyun ve oyuncaklarla oynar. Oyunu doğal bir fenomen olarak görürler: Yarı gereklilik ve yarı tesadüf... Oyunlarla ilgili olarak bilgisayar oyunları, masa oyunları, toplum oyunları, turnuva oyunları gibi terimler etrafta dolaşıyor ancak hepsinin ortak özelliklerine baktığımızda tamamının kurallara sahip olduğunu görüyoruz. Elbette akademik dünyada oyun kavramına ait birçok tanım ve belirlenmiş özellik mevcut. Örneğin, bir oyunun daima bileşenleri ve kuralları vardır. Çoğu oyunda, kurallar bileşenlerden daha önemlidir. Fakat bu rollerin tersine döndüğü oyunlar da mevcut: Bileşenlerin önemli olduğu ve kuralların hiç de önemli olmadığı oyunlar da olabilir. Fiziksel oyunlarda bileşenler donanımdır, kurallar yazılıdır; her ikisi de oyunu tanımlar. Yine her ikisi de birbirinden bağımsız olarak var olabilir, ancak ayrı olarak bir oyun değildir. Arkeoloji bilimi eski oyun tahtalarını ve oyun parçalarını yapılan kazılar sırasında bulurlar ancak hiç kimse eski insanların icat ettiği oyunlarda hangi kuralları kullandıklarını bilmemektedir (bu oyunların nasıl oynandığını belki de asla bilemeyeceğiz). Bileşenler ve kurallar birleştirilebilir, bir dizi bileşen farklı kurallarla kullanılabilir, hatta farklı bileşenlerle bir dizi kural kullanılabilir. Kurallar ve bileşenler oyunu tanımlar. Kurallardaki her şey oyunun bir parçasıdır; ancak kurallara uymayan her şey oyuna ait değildir. Kurallar oyunun sınırları ve kalbidir. Bu kurallar sadece oyuna atıfta bulunurlar ve oyun dışında asla var olmazlar. Oyunda yasalara benzer kurallar olsa da oyun oynamak isteğe bağlıdır ve oyunculara zorlanamaz. Her kim oyun oynuyorsa, gönüllü olarak kendisini bu kurallara bağlar. Oyun kurallarına uymamanın bir oyun haricinde bir yaptırım gücü yoktur. Zaten gücün olduğu yerde oyun yoktur. Her oyunun da mutlaka bir amacı vardır.

Dolayısıyla, buna bağlı iki varsayım geliştirebiliriz: Zafer koşulu ve oyunu kazanmak için gereken strateji... İki tanım arasındaki farkı bir örnekle açıkça ortaya koymak gerekirse; oyunda kazanma koşulunun en fazla puanı kazanmak olduğu bir sistemde tüm planlar bu amaç uğruna hazırlanır. Oyunların seyri de asla aynı değildir. Bu niteli yalnızca bir oyunda bulunur, diğer alanlarda değil. Bir kitap okuyan, film izleyen veya müzik dinleyen biri, istediği zaman bu deneyimi tekrarlayabilir ve farklı sonuçlar (hisler) elde edebilir. Oyunların barındırdığı en güzel özellik de bu olsa gerek. Her deneyimde farklı sonuçlar! Hepinizin defalarca bitirdiği oyunlar olabilir, ancak her birinde yaşadığınız deneyim ve hissedilen duygular farklıdır. Misali kendimden vereyim; Commandos oyununu farklı yıllarda defalarca oynadım. Yeniden oynama isteğimi tetikleyen önceki oyun tecrübemde hissettiklerimdi. Tekrar oynamaya başladığımdaysa benzer hislerin yanı sıra yeni duygular da tecrübe ettim. Böylece ileriki yıllarda tekrar oynama isteği uyandıracak yeni tecrübelerim oldu. Adeta bir döngü gibi düşünebilirsiniz.

Elbette bu bölümde John Forbes Nash'a atıfta bulunmadan geçmeyeceğim. Oyun Teorisi'ni geliştiren ünlü matematikçi Nash, bize günlük yaşamımızda karşılaştığımız sonuçların yalnızca kendi tercihimi-

Cambridge Sözlüğü'ne göre "Oyun" Kelimesinin Anlamları:

– Eğlenceli bir aktivite veya spor, özellikle çocuklar tarafından oynananlar veya böyle bir aktivite için gerekli donanımların tamamı.
– İnsanların oyun oynadığı belirli bir rekabet, maç veya fırsat.
– Tenis, basketbol gibi aktivitelerdeki yarışmanın bir parçası.
– Bir kişinin belirli bir sporu yapma şekli.
– Ciddiye alınmayan bir şey.
– Yasadışı veya gizli bir faaliyet.
– Bir tür iş etkinliği.



ze değil, aynı zamanda başkalarının tercihlerine de bağlı olacağını belirtirken, sık sık karar almamız gerektiğini hatırlatmıştı. Bu bahsedilen durumlar aynı zamanda epistemolojik olarak da oyun teorisinin odak noktasıdır. Klasik oyun teorisinden farklı olarak, bir oyunda son seçimini yapmadan önce insanların rakipleri hakkında nasıl düşünebileceklerini araştırmaktadır. Akıl yürütme yöntemlerinin her birinin rasyonel bir şekilde yapılarak son seçimlerimizin nasıl etkileyeceğini ve bu seçimlerin yinelemeli prosedürlerle nasıl bulunabileceğini anlayabilmek oyun paradigmasını anlayabilmek açısından çok önemlidir.

Yeni nesil oyun paradigmaları

Oyun oynamanın niteliğiyle ilgili olarak birçok bilimsel makale ve kitabın eleştirel bir incelemesiyle bazı tanımlamalar yapabiliriz. Oyun oynamak, sadece izin verilen araçları kullanarak, belirli bir durumun ortaya çıkmasına yönelik faaliyetlerde bulunmaktır. Kuralların izin verdiği araçların, kuralların yokluğunda olacağından daha sınırlı olduğu ve bu tür bir kısıtlamayı kabul etmenin tek nedeninin bu tür bir etkinliği mümkün kılmak olduğu özel kurallardan bahsediyoruz. Diğer birçok hobi gibi, PC ve konsol oyunları da eğlenceden çok daha fazlası, yani bir yaşam tarzını ifade ediyor ve arkasında belirli bir zamanda evrimleşen bir kültür var. Oyun oynarken emrimizde olan komuta merkezlerine veya "savaş istasyonlarına" sahibiz. Bu bize kendimizi çok "özel" hissettirmemizi sağladığı gibi gerçek hayatta elde edemediğimiz bazı fırsatları da sunuyor. Gerçek hayatta hiçbir zaman tecrübe edemeyeceğimiz birçok farklı durumu simüle edebiliyoruz. Theme Hospital'la hastane kurup işletenler arasında günümüzde hastane müdürü olanlar var mıdır, veya varsa bu oyun işlerine yaramış mıdır bilmiyorum ama ancak hayal edebileceğimiz koşullarda fantastik işler gerçekleştirmek için oyunlar bize yeni bir dünyanın kapısını açıyor. Terk edilmiş bir malikânedeki kayıp aileyi araştırırken, kendimizi beş dakika sonra farklı bir gezegendeki yaratıklara karşı savaşıyor buluyoruz. Sıkıldığımızda ünlü bir futbolcu olarak gol atıyor, gece yatmadan önce İkinci Dünya Savaşı'nın seyrini değiştirebiliyoruz. Sınırsız ihtimaller havuzu içerisinde teknolojinin de yardımıyla adeta boyut değiştiriyoruz.

Süreç de çok ilginç gelişebiliyor. Reklamlarını gördüğünüz veya dergimizde incelemesini okuduğunuz bir oyunu büyük bir heyecanla gidip satın alıyorsunuz. Satın aldıktan sonra başka bir süreç başlıyor. Oyunu yüklemek, seri numarasını girmek, bu sırada oyunla ilgili olan web sayfalarını ziyaret etmek belki de oyun oynamak kadar eğlenceli olabiliyor. Oyun yüklendiğinde yeni bir dünyaya adım atıyoruz; artık satın aldığımız oyunun esiri oluyoruz. Geçemediğimiz bölümlere internetten tam çözüm aratarak ulaşabiliyoruz veya pes edip başka bir oyuna geçiyoruz. Diğer tarafta, oyun içi görüntüleri canlı olarak çeşitli platformlarda yayınlayanlar şu anda bizim hayatımızda hiç bir arada görmediğimiz önemli rakamları kazanmaya başladılar. Özellikle Twitch gibi oyunlar için özel hazırlanmış canlı yayın platformları yeni bir istihdam alanı oluşturdu. Başkalarının oyun oynamasını izlemek birçok oyuncu için eğlenceli olabiliyor. Zaten eSpor kavramının ortaya çıkmasına da bu gelişmeler sebep oldu. Aktiviteyi uygulayanlardan ziyade izleyiciler de içeriği zenginleştiriyor.

Bir üçlemenin ilk bölümünü okudunuz. Gelecek sayıda oyun paradigmasının kronolojik gelişimini oyun örnekleri üzerinden tartışıp bizi yakın gelecekte nelerin beklediğine değineceğim. Bir oyunun hayatımızı nasıl değiştirebileceğini, kişisel gelişim adına bize neler katabileceğini bilimsel makaleler yardımıyla kanıtlamaya çalışacağım. "Biz zaten biliyorduk" dediğinizi duyar gibiyim. Ancak yine de aileniz "yeter artık, çok oyun oynadın" dediği zaman elinizde bilimsel dayanağınız olsun. Özellikle anne veya babayla girilen hiçbir tartışmanın sonucu galibiyet değildir ama belki sunacağınız donelerle onları da oyun oynamaya ikna edebilirsiniz. Hoş olmaz mı?

Doç. Dr. Erkut Altındağ
Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Ang, C. S., & Zaphiris, P. (2009). Developing Enjoyable Second Language Learning Software Tools: A Computer Game Paradigm. In Ferdig, R. (Ed.), Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education. (pp. 1372-1389). doi:10.4018/978-1-59904-808-6.ch079
Duke, R. D. (1980). A paradigm for game design. Simulation & games, 11(3), 364-377.
Oxford Online Dictionary -2019
Perea, A. (2012). Epistemic game theory: reasoning and choice. Cambridge University Press.
Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 21-21.
Suits, B. (1967). What is a Game?. Philosophy of Science, 34(2), 148-156.



XBOX'TAKİ OYUNLARA GELEN MÜTHİŞ ZAM

Ülkemiz bir rekor daha kırdı

ÖMER AKDAĞ

Xbox'ın Türkiye'deki durumu hakkında ne düşüneceğimi bilemiyorum. Xbox 360'la ülkemize giriş yaptı Microsoft önce ama bunu konsolun çıkışından tamı tamına yedi yıl sonra yaptı, Xbox One'ın çıkışının bir yıl öncesinde yani. Xbox One'ın çıkışı öncesi ısınma ve insanları ısındırma hamlesi olarak görüldü bu; Xbox One çıktıktan sonra Xbox'ı sağda solda daha fazla göreceğimizi, Microsoft'un pazarlamaya büyük önem vereceğini, Sony'nin 10-15 yıldır edindiği kitlenin ve de PC'cilerin gönlünü çalmaya çalışacağını düşünmüştük. Öyle olmadı, Microsoft sessizliği tercih etti bugüne kadar çoğunlukla. Bunda tabii ki Xbox'ın dünya genelinde de konsola özel oyun ve satış rakamlarında Playstation'ın gerisinde kalması da etkiliydi, onun da altını çizmek lazım. Ha ama öte yandan dağıtım ağını titizlikle kurdu Microsoft, teknoloji satış noktalarında Xbox'a muhakkak denk gelirsiniz. Game Pass'in de ne derece büyük bir nimet olduğu malum, Xbox bu kart sayesinde yine kayda değer bir başarı elde etti.

Bunlar bir yana Microsoft'un en doğru hamlesi fiyatlarını Playstation'ınkilerden aşağıda tutmasıydı. Yani basit mantık: Eğer rakibiniz sizden marka değeri, özel oyun sayısı, satış vs. konusunda öndeyse fiyatlarınızı daha makul tutarak rekabet etmeye çalışırsınız. En azından ben bu şekilde mantıklı bir düşünce sonucunda alınan kararlar dolayısıyla fiyatların Playstation'dan daha aşağılarda seyrettiğini tahmin ediyordum. Belki de bunlar zar atılarak alınan kararlardı. 20'lik zar atılmış, 1 gelmiş, Microsoft oyunculara kritik hasar vurmak zorunda kalmış bu sefer de belki. Çünkü Xbox oyunlarına öyle bir zam geldi ki mantıklı bir yere oturtamıyorum, olmuyor.

Biliyorum konumuz Microsoft ama "Xbox kaka PS süper" diyormuşum gibi algılanmasın istiyorum söylediklerim, o yüzden önce bir Sony'e giydireceğim.

Sony'nin yerel fiyat politikasına bu derece soğuk oluşu anlaşılır gibi değil ama hiç de yerel fiyat politikası yok değil aslında. Türkiye'de uygulamıyor sadece. psn4.com adresinden kontrol edebilirsiniz, şöyle bir tablo söz konusu. 60 dolarlık *Days Gone* mesela:

POLONYA	335 TL
HONG KONG	341 TL
ABD	345 TL
RUSYA	400 TL
İNGİLTERE	411 TL
TÜRKİYE	429 TL

İşte bu manzarada Xbox'ın nispeten uygun fiyatlarla rekabet etmesi kadar doğru bir karar olamazdı ama son zamlarla değişen fiyatlara bir göz atalım mı:

	ESKİ FİYAT	YENİ FİYAT
CONTROL	145 TL	395 TL
THE DIVISION 2	340 TL	602 TL
DMC 5	260 TL	472 TL
SEKIRO	470 TL	566 TL

Neredeyse her oyuna zam geldi. Bazılarında yukarıdaki kadar abartı farklar yok, mesela *Kingdom Hearts III* 300'den 352'ye, *Dirt Rally 2.0* 145'ten 171'e çıktı, geçtiğimiz dönem çok artan kurlar düşünüldüğünde bir derece anlaşılabilir onlar ama 566 TL, 602 TL ne gerçekten?

PC fiyatlarıyla karşılaştırma bile yapmak garip geliyor artık günümüzde ama PS4 ve Xbox One'daki oyun fiyatlarının PC fiyatlarıyla aynı olmasını istemek gerçekten o kadar hayalcilik mi? Bakınız *Sekiro* (Steam fiyatları için kaynak steamdb.info, Xbox fiyatları için kaynak xbox-store-checker.com):

	PS4	STEAM	ONE
ARJANTİN	413 TL	172 TL	237 TL
POLONYA	270 TL	385 TL	434 TL
HONG KONG	290 TL	392 TL	294 TL
ABD	345 TL		
RUSYA	355 TL	178 TL	346 TL
İNGİLTERE	450 TL	376 TL	466 TL
İSRAİL	533 TL	351 TL	530 TL
TÜRKİYE	470 TL	289 TL	566 TL

Manzara korkunç, değil mi? Son derece değerli bir para birimine sahip İngiltere'yi bile geçmişiz maşallah. PC-konsol oyun fiyatları arasındaki fark açısından da zirveye oynuyoruz.

PS4 oyunlarının en pahalıya satıldığı iki ülkeden biri olma onuru bize yetmemiş, dünyanın en pahalı Xbox One oyunlarına sahip ülke madalyasını da topraklarımıza getirmişiz. Hem de öyle üç beş lira değil söz konusu olan, fark atmışız. Kendimizi dışlamayalım, Microsoft'un mantıksız yerel fiyat politikası uyguladığı tek pazar bizimki değil. Oyunun İngiltere'den daha pahalı satıldığı bizden başka iki ülke daha var: Çek Cumhuriyeti'nde oyun 450 TL, garibim İsrail'de 530 TL. Ama İsrail'i bile sollayıp geçmişiz ki İsrail kişi başına düşen ortalama milli gelir sıralamasında 28. sıradayken biz 76. sıradayız! Bilgi olarak paylaşayım; oyunun en ucuz olduğu yer de Arjantin: 237 TL. Yani 237 TL'ye satınca da kâra geçebiliyor Microsoft.

Haklarını kenardan teslim edeyim, Xbox'a özel oyunların fiyatları halen uygun. *Forza Horizon 4*'ü 260 TL'ye, *Gears of War 4*'ü 114 TL'ye, *Halo 5*'i 90 TL'ye almak mümkün.

Ama yine içinizi karartmak zorundayım. *Sekiro* gibi bir güncel, üçüncü parti oyuna daha bakalım. Neticede bundan sonra çıkacak oyunların fiyatlarında da bunlar baz alınacak. Asıl *The Division 2*'yi kıyaslamak istiyordum 602 TL gibi çılgın bir etiketi görünce ama PC'de Epic Store'un farklı ülkelerdeki yerel fiyatlarına ulaşmak çok zor şu aşamada. Capcom sağ olsun Steam'de öküz gibi zam yedikten sonra, kendisini PC'de en pahalıya alan ülkelerden biri haline geldiğimiz *Devil May Cry 5*'e bakalım:

	PS4	STEAM	ONE
ARJANTİN	413 TL	219 TL	217 TL
ABD	345 TL		
RUSYA	312 TL	178 TL	341 TL
İNGİLTERE	338 TL	375 TL	335 TL
İSRAİL	456 TL	456 TL	456 TL
TÜRKİYE	400 TL	400 TL	472 TL

Bu sayılar ve burada yer vermediğim ama hepimizin her gün şahit olduğu oyun fiyatlarından edindiğimiz tablo, yerel fiyatlar konusunda bize ne gösteriyor? Steam fiyatları konusunda bizden daha iyi durumda olan ülkeler var ve çoğunluktalar ama bizden kötü durumda olanlar da az değil. Firmadan firmaya çok değişiyor. Kimi firmalar şahane yerel fiyatlar uygularken kimileri yardırıyor.

İş konsollara geldiğindeyse olay içler acısı. Microsoft'un son zammından önce konsollarda en kötü yerel fiyatlara sahip olan ikinci ülkeydik zaten. Hani şükürcü milletiz ve kendimizi en kötüyle kıyaslayıp "bak ne durumda olanlar var" demeyi severiz ya, yerel fiyat konusunda ikinci en kötü durumda olan ülke İsrail ve üçüncüyle arasında dağlar kadar fark var. Biz İsrail'i bile geride bıraktık son zamlarla beraber. Üçüncü sıradaki ülkeyi ufukta göremiyoruz bile!

Şimdi her şeyden önce bu durumun birinci sorumlusunun, kurların bu derece sapıtmasına neden olanlar olduğunu bir cebimize koyalım. Konumuz o değil. Konumuz dünyadaki tek kötü ekonomiye sahip ülkenin biz olmamamız ve konsollardaki oyunların zengin ülkelerdekinden bile pahalı hale gelmiş olması. Bu "vergiler çok" bahanesinin arkasına saklanılabilecek seviyeyi geçeli de çok oluyor ayrıca. Dünyada tek abartı vergi alan ülke bizimki de değil.

Bakın çok insanın göz ardı ettiği bir durum daha var: Ürünlerini döviz üzerinden satan firmalar, fiyatları direkt dövize göre koymazlar, biraz yukarı koyarlar. Atıyorum dolar 5 liraysa 60 dolarlık bir ürünü 300 değil 350 liraya satarlar ki kur her yükseldiğinde zam yapmak zorunda kalmasınlar. Bir üst fiyat belirlerler ki mantıklı bu. Ama şu an konsol oyun fiyatları bu sözünü ettiğim mantıklı çizgiyle açıklanabilecek seviyede de değil, alakası yok. *Sekiro*'nun standart fiyatı 60 dolardır, bizde 566 TL, yani 98 dolardan satıyorlar oyunu! *DMC 5*, 82 dolar! *The Division 2* 105 dolar! Abi ne oluyor!?

Peki neden? Bilmiyoruz. Microsoft bir açıklama yapmadı bu konuda. Ama ben hiç lafı dolandırmadan söyleyeyim nedenini: "Bu saatten sonra yeni çıkacak pek oyunumuz yok, Türkiye'de yeni konsol da satamayız, eh elinde bizim konsoldan olanlar da el mahkûm ne kadar zam yaparsak yapalım kuzu kuzu, 'seve seve' alacaklar oyunlarımızı." Microsoft yeni konsolunu Türkiye'de zor satar bu saatten sonra. Oyunları normal fiyatlardan çıkarsa bile Microsoft'un bu politikasını bir sonraki konsola da uygulamayacağı ne malum? 2 yıl güzel fiyatlara satarlar, sonra şimdi yaptıkları gibi öyle bir bindirirler ki ağzımız açık kalır.

Aslında "bir yerlerden baskı gelmiştir" diye komplo teorilerine de girerdim ama desteksiz sallamayayım şimdi.



Bir sayı daha vereyim de göz zevkimiz okşansın: CoD Black Ops 4 - Digital Deluxe Enhanced Edition'ın fiyatı 1.036 TL...

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

"Cal Cestis" ismine kulağınızı yavaş yavaş alıştırın.



ÖMER AKDAĞ

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Işın kılıçlarını bileme vakti

Uzun zamandır ismi olan cismi olmayan yeni Star Wars oyunumuz *Jedi: Fallen Order* nihayet kendini gösterdi. Yani kendini gösterdi derken, oynanış göremedik henüz ama elimizde şahane bir sinematik fragman ve bol bol da bilgi var.

Oyunun yapımcısı Respawn'ın şeceresi çok sağlam bir kere: *Titanfall 1* ve *2*, ve *Apex Legends*. *Fallen Order*'da yayıncı Electronic Arts'ın bütün stüdyolarına dayattığı Frostbite motoru kullanılmıyor (güzel görünen bir motor ama her oyun türüne de uygun değil, *Anthem*'ın patlamasının sebeplerinden biri olarak gösteriliyor mesela). Onun yerine Unreal tercih edilmiş. Ayrıca yapımcı kadro da umutları yükselten cinsten. Oyunun yönetmeni daha önce *God of War* serisinde çalışmış, *God of War III*'ün yönetmenliğini yapmış Stig Asmussen örneğin. Onun dışında Batman: *Arkham, Uncharted, BioShock, Call of Duty* gibi serilerde görev almış birçok yapımcı da *Fallen Order* için ter döküyor. En güzelini sona sakladım: Chris Avellone da yazar kadrosunda.

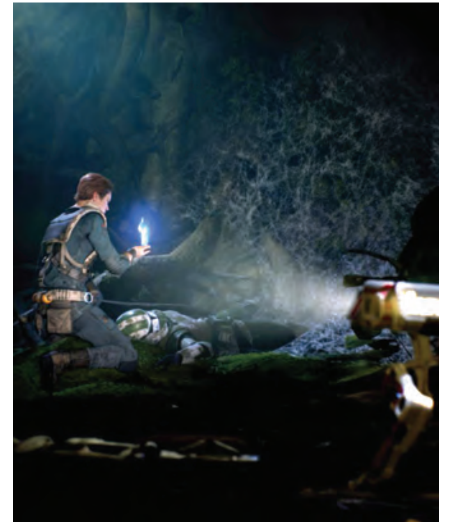
Fallen Order tek kişilik, senaryo odaklı bir aksiyon oyunu. Çok oyunculu kısmı olmayacak. *Jedi Knight*'ların multiplayer'ının ne kadar güzel olduğunu düşününce "keşke olsaydı" demekten kendimi alamıyorum ama öte yandan hem tek kişilik tarafı hem de çoklusu olan aksiyon oyunlarında tek kişilik tarafın süs olsun diye koyulduğunu çok gördük, en azından o ihtimal ortadan kalkıyor.

Episode III'ün sonrasındayız. Palpatine, Emir 66'yı uygulatmış, Jedi katliamı yaşanmıştır, kalan Jedi'lar da gizlenmektedir. Biz de o Jedi'lardan birini, Cal Cestis'i yöneteceğiz (kendisine motion-capture animasyonlarını ve yüzünü, ve de sesini Gotham'daki Jerome/Jeremiah rolünden tanıyabileceğiniz Cameron Monaghan veriyor). Cal'ın kendisine belirlediği üç kural var: Dikkat çekme, geçmişi kabullen, kimseye güvenme. Jedi'ların güçlü olduğu zamanlara dair hafif bir nostalji hissiyle birlikte gizli kalmaya çalışacağız ve ihanetler de hayatımızın bir parçası olacak yani.

Oyunda bize BD-1 adındaki mini androidimiz eşlik edecek (başka eşlikçilerimiz de olacakmış ama henüz detay yok). Savaşacaklarımız arasında başımıza en büyük belayı açacak olan İmparatorluk'un Inquisitor'larından Second Sister. Purge Trooper'lar da bizi en çok uğraştıracak düşmanlardan olacak. Stormtrooper'larla da savaşacağız tabii, tek yakalarsak onları almak kolay olacakmış ama toplu saldırdıkları sekanslar bayağı sıkıntı yaratacak deniyor.

Işın kılıcımız ve Güç yeteneklerimizi birleştiren savaş sistemiyse "alışması kolay, uzmanlaşması bir ömür sürer" şeklinde tanımlanıyor. Respawn "ışın kılıcı savaşlarını biz de sizin kadar çok seviyoruz" diyor, silahın kullanımına özendiklerinin göstergesi. Işın kılıcımızın özel olduğu, onu kişiselleştirebilip güçlendirebileceğimiz de söylenenler arasında. Ayrıca Güç'ü kullanarak duvarlarda yürüme, uzun mesafe sıçrama gibi atraksiyonlarımız olacak ki Respawn bu konularda herkesten daha tecrübelidir.

Bütün bu pozitif noktaların yanına bir de EA'in oyunda mikro ödeme vs. olmayacağını açıklaması da şaşırtıcı ve sevindiriciydi. Oynanış görmeden önce çok da gaza gelmemek istiyorum ama şu an için her işaret bu oyunun cidden sağlam çıkacağını gösteriyor.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Respawn | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 15 Kasım 2019





SAMURAI SHODOWN

SNK'yı satın alan Çinli abilerimizin dirilttiği ikinci klasik seri olan *Samurai Shodown* hakikaten popomuzu kesmeye geliyor gibi. Oyunda yer alacak olan karakter sayısının şimdilik 16 olacağı açıklandı. Neden şimdilik diyorum, DLC'yle kadro daha da genişleyecekmiş çünkü. 16'lık kadronun arasında geldikleri oyunlar tırt olsa da hayranların pek sevdiği Yoshitora (*SSV*) ve Shiki (*SS64*) gibi karakterler var. Yeni eklenen üçlüyüyse devasa testere kılıçlı Afrikalı ablamız Darli Dagger, ejderhalar da dâhil olmak üzere doğanın güçlerini kullanan Wu-Ruixiang ve tengu maskesi takan karga temalı Yashamaru Kurama oluşturuyor ki ben aralarından en çok bu üçüncüsünü beğendim. Ha unutmadan, bir de yeni boss olacakmış.

Yakın zamana kadar dedikodular oyunun ilk *SS*'in yeniden yapımı olacağı yönündeydi ama bu da yalan çıktı. Oyun kronolojik olarak 1787 yılında ve *SSV*'ten bir yıl sonra geçiyor ki bu da yepyeni bir öykü demek. Lakin beni asıl şaşırtan oyunun EVO 2019'a dâhil edilmesi oldu. Serinin uzun süredir etkinlik tarafından dışlandığı düşünülürse bu gerçekten de büyük bir başarı çünkü (gerçi son oyunlar düşünülürse dışlamakta da haksız sayılmazlardı).

Samurai Shodown tahmin edilenden de önce, bu Haziran ayında PS4 ve Xbox One'a, yaz ortası arcade'lere, kış aylarında da Switch ve PC'ye gelecek. Umarım videolarda gördüğümüz kalite bizi yanıltmaz, zira bu oyunun başarısı ileride gelmesi muhtemel diğer klasik SNK serilerinin de geleceğini etkileyecek. Heyecanla bekliyoruz efendim. ■ **EMRE S.**

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** SNK | **DAĞITIM:** Athlon Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Haziran 2019 (PS4, X-One)

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Ben hâlâ bir umut *Medieval 3*'ü beklerken, Çin'in meşhur 3 Krallık döneminde geçecek olan *Total War: Three Kingdoms* kapıya dayandı. Çıkışı yaklaştıkça oyun hakkında bilgiler de geliyor haliyle. Yapımcıların en iddialı olduğu konu, ilk defa bu kadar ayrıntılı olacağını belirttikleri diplomasi sistemi. Farklı karakter özellikleri ve ilişkiler Paradox stratejilerini andırıyor ama serinin bir önceki oyunu *Britannia*'da da Paradox esintileri vardı ve bunlar oyunda oldukça sakil duruyordu. Bu sefer nasıl olacak, en sonunda bir *Total War* oyununda düzgün ve derinlikli bir diplomasi görebilecek miyiz, cevabı kısa süre içinde alacağız.

Oyun daha çok kahramanlar üzerine yoğunlaşacak, zira bir *Total War* oyununa ilk defa fraksiyon yerine bir kahraman seçerek başlayacağız. Mitoloji ve fantezi ağırlıklı oynamak isteyenler için bu kahramanlar yüzlerce kişiyi öldürecek güçte olurken, daha gerçekçi oynamak isteyenler için bu mümkün olmayacak. Bunun seçiminin oyuncuya bırakılması bence çok yerinde olmuş, çünkü *Total War* oyuncuları özellikle *Warhammer* serisinden sonra "gerçekçi/fantastik" olarak bayağı bölündü malumunuz.



Bence en güzel yenilik elden geçirilen casusluk sistemi, casusların yapabileceği şeyler çok çeşitlenmiş. Eğer diplomasi de gerçekten derinlikli yapıldıysa, sırf bu iki sistem oyunu şahlandırabilir. *Britannia* gibi vasat olmasın yeter. Bakalım, ay sonunda göreceğiz. ■ **İPEK**

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 23 Mayıs 2019

OYUNCUYU TROLLEYEN OYUNLAR

Bazen nasıl kibrit yaktığınızı zannedersiniz ama kibrit sizi yakar... Yok başka benzetme bulamadık. "Bazen de oyunlar sizinle oynar"a getirecektik konuyu işte, anladınız siz.

BORDERLANDS II

Oyunun mini DLC'lerinden Wattle Gobbler'da boss'umuzu kestikten sonra Torgue büyükannesinin bizim hayranımız olduğunu söyleyip gidip ona bir selam vermemizi ister. Yanına gideriz ve büyükanne konuşmaya başlar. Gençliğinden, yaşadığı yerden, kestiği canavarlardan, neyli dondurma sevdiğinden... Tam 6 dakika alakasız alakasız şeylerden bahseder. Sonra görevin ikinci kısmı açılır, büyükanne yine konuşur. Bu kez tam 12 dakika! Bir şey bulup getirmemizi ister, sonra 2 dakika daha konuşur! Uzaklaşayım o konuşsun diyemezsiniz, görevi kaybedersiniz. Dinlemeyeyim gidip başka şeylerle ilgileneyim diyemezsiniz çünkü anlattıklarından sorular sorar. 20 dakika boyunca, beyniniz sulanıncaya, çenenizden salyalar akıncaya kadar dinlersiniz... ■ ÖMER



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Hyrule'a dağılmış, bulunmayı bekleyen toplam 900 tane Korok Seed vardır. Bunları topladıkça envanter sınırınızı yükseltebilirsiniz. Normal bir insan gidip Korok Seed aramaya kasmaz, denk geldikçe topladıklarınız sayesinde envanter sınırı zaten yeterince yükselir ki hadi maksimum yapmak istiyorsunuz diyelim, 441 Korok Seed yeterlidir. 900'ün hepsini toplamaya çalışmanın hiçbir anlamı yok yani. Ha kafanızda birkaç tahta eksikse ve hakikaten gidip 900'ünü de toplarsanız da tebrikler! Ödülünüz altın bir bok! Gidip toplayasım gelmedi değil böyle deyince de şimdi... ■ ÖMER

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Eğer bir heykelden size geleceği göstermesini isterseniz, göstereceği şeylere de hazır olmalısınız. Kim bilir belki de bir sonraki gün ölüyorsunuzdur, hem de bir ejderhanın alevlerinde kavrula kavrula. Belki de sizi içeri atıyorlardır, hücrenin bir kenarında iskeletler, siz de çürüyeceğiniz günü bekleyeceksinizdir. Tabii belki de şanslısınızdır, kendinizi tahtta oturmuş, ağzınıza uzatılan üzümleri hüpletirken de görebilirsiniz. Ama heykelin canı sizi trollemek isterse, göstereceği tek şey oyunun son ekranıdır, yani Divinity: Original Sin'de emeği geçenlerin listesi :) Dört elementi temsil eden konuşan heykellerden Toprak Heykeline buradan selam olsun. ■ ESER

THE STANLEY PARABLE

Şimdi diyebilirsiniz ki "The Stanley Parable asıl bizim anlatıcıyı trollemeye çalıştığımız bir oyun değil mi ya?" Evet evet, öyle. "Sağdan git" der, gitmezsin; "sol kapıdan gir" der, girmezsin; "Stanley gözünü seveyim yük asansörüne bin, aşağı atlama" der, elbette ki binmezsin. Ama oyun da az değil. "Buradan git" okları yarı yolda fikir değiştirir, ofiste yer ve zaman kuralları işlemez falan... Gerçi demosunun başlangıç ekranıyla bütün bunların sinyalini vermiyor değil. Demoyu açarsın, "The Stanley Parable Demonstration" ekranı gelir. Yükleme ekranı olduğunu düşünüp beklersin. Beklersin. Çay koyar gelirsin. Fareye bir dokunup aslında "The Stanley Parable Demonstration" yazan bir duvara baktığını anlarsın... Yaktım çıranı anlatıcı! ■ GÜLHİS

DARK SOULS

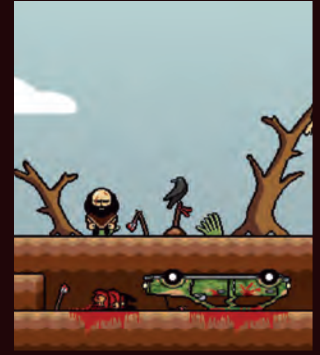
Şu Patches denilen kel kafalı heriften nefret ediyorum arkadaş. Dark Souls 1'de "hey, aşağıda hazine var" diye yamacın kenarına gelmemi bekleyip kıçıma tekmeyi bastığı an uyuz olmuştum zaten kendisine. Ölmeyip de karşısına dikildiğimde yalvar yakar olmuştu affetmem için ama sonra Dark Souls 2'de yine bir dalavereci Mild-Mannered Pate ismiyle, Dark Souls 3'teyse Unbreakable Patches olarak karşıma çıktı. Hele sonuncusunda yine tuzağına düştüm, hazine uğruna üstüne çıktığım köprüyü devlerin arasına indirdi hain herif. Kıyamadım, yine affettim ama bir daha beni trollemesine izin vermem! ■ ESER


DARK SOULS

The Stanley Parable Demonstration



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD



DİĞERLERİ

✳ **LISA:** Sırf trollüğüne yapılmış bir oyun kendisi. Dunkey videosunu izlemeniz lazım: *tinyurl.com/ogz-139-lisa*

✳ **TRAP ADVENTURE 2:** Oyunu izlemek bile sinir bozukluğu yaratıyor. Pewdiepie videosuna bir göz atın mesela: *tinyurl.com/ogz-139-trap*

✳ **TOTAL DISTORTION:** Öldüğünüzde şu şarkının çaldığı bir oyuna troll denmez de ne denir: *tinyurl.com/ogz-139-td*



✳ **SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE:** "Yeni mekanik yaptık, ölünce hayata dönebiliyorsunuz ama bir nüans daha var: DÜŞMANLARINIZ DA AYNI ŞEYİ YAPABİLİYOR!"

✳ **PORTAL:** O küpü yaktırmayacaktın ey Portal...

✳ **MAFIA:** O yarış sekansını, arabanın o saatlerce dinlediğimiz uyuz sesini unutmadık, unutamadık...



✳ **KINGDOM HEARTS II:** "Heey! Nihayet Sora'nın hikâyesi devam edecek! Kim bilir ne epik maceralar bekliyor beni", "Önce şu sıkıcı kasabada, tanımadığın alakasız karakterle birkaç saat kaykayla kayıp duvarlara poster yapıştır hele."



DOSYA





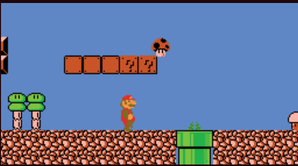
✳ **MASS EFFECT:** Tali'nin gül yüzünü bir göstermediniz ya bize... Elimizde bir fotoğrafı kaldı... O da çalıntı çıktı zaten.

✳ **YAKUZA KIWAMI:** Barda bizi beklediği söylenen konsomatristin yine Majima çıkması... Hayır bir de oturup diğer konsomatrisler gibi muhabbet ediyoruz adamla, çok feci...



✳ **GHOSTS 'N GOBLINS:** Tebrikler, dünyanın en zor oyunlarından birini bitirdiniz! Ahaahh, şaka şaka, bitmedi oyun, şimdi baştan başlayıp daha da zor modda tekrar bitirmeniz lazım ki oyunun sonunu görebilin.

✳ **ETERNAL DARKNESS:** Bug mı oldu? Lag mi var? Oyun mu bozuldu? Yanlışınız var, o bozulan sizin psikolojiniz aslında, bilerek yaptık.



✳ **SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS:** Şu zehirli mantarlar normal mantarlara biraz daha az benzese olmaz mıydı?

✳ **GTA: SAN ANDREAS:** Uğraşıp bütün mahalleleri çetenize mi kattınız? Hikâyede CJ şehirden kaçacaktı, bütün mahalleler de rakip çetelere geçecekti halbuki, boşuna uğraşmışsınız.

METAL GEAR SOLID II: SONS OF LIBERTY

Nasıl baktığınıza bağlı olarak MGS 2 baştan sona trollük bir oyun bile sayılabilir. Ama yaptığı trollüklerin en büyüğünün ne olduğu konusunda sanırım hemfikirizdir.

MGS 1'i tekrar tekrar oynamışsınızdır, Solid Snake'in yeni epik hikâyesini iple çekiyorsunuzdur. Muhteşem fragmanlarda hep Snake'i görmüş, daha da gaza gelmişsinizdir. Oyuna başlarsınız, Snake'i yönettiğiniz, tam da istediğiniz gibi bir oyun bulmuşsunuzdur karşınızda. Sonra bir şeyler olur ve hiç tanımadığınız toy bir karakter, Raiden başrole oturur.

Raiden'dan nefret edenlerden değilim ama oyunu ilk oynadığımda ben de bir afallamıştım. Aradan yıllar geçtikten sonra şu ansa Kojima'nın bu kadar tepki çekeceğini bile bile böyle bir şey yapmasına saygıdan başka bir duygu beslemiyorum. **ÖMER**



DELTARUNE

DELTARUNE

Hım hım hım... Undertale'in yapımcısından yeni oyun... Güzel. Karakter yaratıyoruz. Süper. Tamam kafası şu olsun... Gövdesi şu olsun... Bacakları şöyle olsun... "Onu kabulleniyor musun?" Evet, tabii.

Sonracığıma... En sevdiği yemek, en sevdiği kan grubu (ne?), en sevdiği renk... Ona bir hediye vermem gerek, "cesaret" olsun hediyem. Ona karşı ne mi hissediyorum? "Umut" hissediyorum evet, umutluyum kendisinden. İsim seçelim şimdi... Hmmm... (yarım saat düşünülür) Joe olsun!

"Gerçekten harika. Zaman ayırdığın için teşekkürler. Yanıtların, bu harika yaratımın, ŞU AN SİLİNİYOR. BU DÜNYADA KİMSE KİM OLDUĞUNU SEÇEMEZ."

... ... Ama... **ÖMER**


ASSASSIN'S CREED III

ASSASSIN'S CREED III

Sanıyorum ki ilk defa bu oyunda eklenmişti avlanma AC'ye. Hayvanların derileriyle alet edevat falan yapabiliyorduk artık. E elbette ki yeni bir özellik görünce suyunu çıkarma isteği biz oyungezerlerin kanında var (Var mı? Var ya. Bir ben değilim o. Di mi?). Peki AC3 böyle bir şey yapmamıza izin veriyor mu? Elbette hayır! Eğer etrafta hayvanları katledip derilerini yüzmeden fink atan bir manyağa dönüşmeye başlarsanız önce oyundan atarlı bir "Connor öldürdüğü bütün hayvanların derisini yüzerdi" uyarısı geliyor. Ehi deyip devam ederseniz de... Desynchronized. **GÜLHİS**

DIABLO III

Hatırlarsınız belki Diablo III ilk çıktığında oyunun daha modern sanat tarzını biraz... renkli bulanlar olmuştu. "Bu ne be, LoL'e benzemiş" diyen arkadaşlardan bahsediyorum. Bana biraz yakınmak için yakınılıyormuş gibi gelmişti, sonuç itibariyle D2 ve D3 arasında 12 sene varken bir şeyler illaha ki değişecekti. Oyunun yapımcılarına da öyle gelmiş olacak ki oyuna Whimsyshire'ı eklediler. Unicorn'larla savaşıp çiçekleri koklayıp böcekleri öptüğümüz bu ek haritayla da az önce bahsettiğim arkadaşlara "Renkli dediğin şey böyle olur, o senin beğenmediğin gayet düzgün ve modern bir dizayn bir kere!!" demiş oldular. Oh oldu. Hıh. **GÜLHİS**

RED DEAD REDEMPTION II

Yana yakıla Gavin'i arayan adamla ilk karşılaştığımda bunun bir tür görev olduğunu düşünüp "bir yerlerde Gavin'le karşılaşırım herhalde" demiştim. Sonra birkaç yerde daha karşıma çıktı bu adam, hâlâ aşırı kaygılı bir ses tonuyla "İngiliz bir adam, Gavin... Gavin'i gördünüz mü?" diye bağırarak geziniyordu. Bense hâlâ Gavin'i görmemiştim. Derken oyunda aradan yıllar geçti. Ben çoktan unutmuşum Gavin'i. Ama o sesi yine duydum: "Gaviiiiin!" Adam bunca yıldır arayışından vazgeçmemişti. Adamı öldürünce üzerinden sürpriz bir mektup çıkıyormuş (hayır benim vicdanım elvermedi), benden söylemesi. **İPEK**

DIABLO III


THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Guybrush, Goodsoup ailesinin kabrine girebilmek için ilk kez "öldüğünde" tabuta konuyordu (yani doğal olarak, hihi). Bu sahnede "tamam ana karakter öldü, hadi uzayın" dercesine "credits" yazıları akmaya başlıyor, Guybrush "saçmalamayın, ben buradayım" diye çığırıyordu tabutun içinden. Guybrush'ı bir süre sallamayan oyun, sonunda birkaç saniye geri sarıyor ve o meşhur "keski"mizi tabutun üstünde kullanmamıza izin veriyordu. Bu kısacık trollemeyle de kendine yeniden hayran bırakıyordu (Ah, nasıl özlüyorum nasıl!). **İPEK**


DRAGON QUEST V

DRAGON QUEST V

Hayal edin, yıl 2009 ve Dragon Quest V'in yeniden yapımı DS'e daha yeni çıkmış. Heyecanla rom'unu indirip oynama başlıyorsunuz, orijinal oyuna o kadar para verilir mi canım?! Kısa bir giriş bölümünden sonra oyunun asıl kısmının başlayacağı yere gitmek için gemiye biniyor ve yeni maceraları beklemeye başlıyorsunuz. Fakat yolculuk ne hikmetse bitmek bilmiyor, gerçek hayatta gemiye binip karşıya geçseniz çoktan varmıştınız yani. Bekliyorsunuz, bekliyorsunuz, bu işte bir yanlışlık var diyorsunuz. Ta ki oyunu korsan indirip oynarsanız o gemi yolculuğunun hiç bitmediğini öğrenene kadar. Gülümseyin, trollendiniz! **EMRE S.**



GAME DEV TYCOON


DRAKENGARD III

GAME DEV TYCOON

Oyun stüdyosunu yönettiğimiz Game Dev Tycoon piyasaya çıktıktan kısa bir süre sonra korsan versiyonu da bizzat yapımcıları tarafından internette paylaşılır. Torrent aracılığıyla indirilen illegal versiyonu da orijinal oyunla neredeyse birebir aynıdır. Tek fark, korsan indirenler oyun sırasında geliştirme işlemi bitip satışa sunduğu oyunlardan gelir elde edemiyordur. Satış raporu ekrana yansıdığında oyunun çok sevildiği ancak insanların satın almak yerine korsana yönelmesi yüzünden para kazanılamadığı belirtilir. Böyle giderse şirketin batacağı endişesiyle insanlar forumlarda çözüm yolları aramaya başlayınca işin aslı ortaya çıkar. **ARES**

DRAKENGARD III

Yoko Taro'nun vücudu zaten %70 sudan %30 trollükten oluşuyor. Ne bileyim, NieR: Automata'nın hikâyesinin temelleri bile "yersen" tadında. Veya hem onun hem PS3'teki NieR'in sonunda oyuncuya kayıtlı dosyalarını sildirmesi nasıl bir manyaklıktır (yani isterseniz silmeyebiliyorsunuz da, bu kararınızın ağırlığına katlanmanız gerekiyor).

Ama Drakengard 3'ün son boss'u gibi bir trollükle hayatınız boyunca karşılaşamazsınız ki akıl sağlığınızın bozulmaması adına karşılaşmayın da zaten. Oyun bildiğiniz aksiyon oyunu ama son boss'ta bir ritim oyununa dönüşüyor! Ama öyle de garip ki... Ses dalgaları üzerinize geldiğinde tuşa basmalısınız ama müziğin temposu vs. sürekli değişiyor, kamera yanlış basasınız diye saçma sapan yerleri gösteriyor... Ve her yanlışta en baştan başlıyorsunuz!

Ama bunlar bir şey değil. Müzik bitiyor, ekran kararıyor, karakterler konuşmaya başlıyor, bitti sanıp seviniyorsunuz. AMA HAYIR! Konuşma sırasında görünmez bir nota daha var! Şunu oynadığınızı hayal ederek bir izleyip delirsenize: *tinyurl.com/ogz-139-dg3* **ÖMER**

THE WITCHER III: WILD HUNT

Pekâlâ çocuklar, The Witcher III boyunca insanları, ülkeleri, hatta dünyayı etkileyecek nice kararlar verdiniz ama şimdi o en zor kararı verme vaktidir: Triss mi Yen mi? Efendim? İkisine de mi yürüyeceksiniz? Ah az çapkın değilsiniz sizi sizi...

Triss ve Yen konuşurlar ve... ilginç bir karara varırlar. Geralt'ı paylaşmaya çalışmayacaklardır. Bu akşam ikisi de Geralt'ı handa bekleyecektir. Evet, ikisi birden!

Şaraplar doldurulur, kıyafetler çıkarılır, üç kişi birden yatağa geçilir. Triss ve Yen cilveli bir şekilde Geralt'ı yatağa kelepçeler ve... kalkarlar, kadehlerini tokuştururur ve giderler. Geralt'ı o şekilde bırakarak. İkisi arasında bir seçim yapmak yerine açıkgöz davrandığınızı zannetmiştiniz ama kendinizle birlikte Geralt'ı da yaktınız. **ÖMER**



İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Dawn of Man	7	74
Dead or Alive 6	7+	73
Devil May Cry 5	9+	89
Dirt Rally 2.0	7+	85
Dissidia: Final Fantasy NT - Free Edition	4	-
Eastshade	8+	78
Fate/Extella Link	5	75
Foundation (EE)	-	-
Generation Zero	5	50
Grip: Combat Racing	5+	74
Old Man's Journey (GKN)	8	76
Production Line: Car Factory Simulation	7+	-
Sekiro: Shadows Die Twice	9	89
Space Engineers	7	-
The Lego Movie 2 Videogame	6	56
Tom Clancy's The Division 2	8+	85
Touhou: Luna Nights	8	-
Trials Rising	8	83
Trüberbrook: A Nerd Saves the World	6	67
When the Darkness Comes	6	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



İPEK ATAM

"İstanbul'a bahar geldi mi, gelmedi mi" diye sinir stres katsayımın iyice yükseldiği, evdeki tesisat işlerinden ve apartmandaki birbirinden renkli (!) komşularımızdan illallah getiren bir aydı Nisan ayı. Çok yorucuydu çooook...

SAYILARLA

558
"Boru, usta, tesisat, kombi, ev sahibi" sözcüklerinin tekrarlandığı sayı (150 yıl daha tekrarlanmasın mümkünse).

50
Sabahın 5'inde uyandıran obez kedimin 1 dakika içindeki miyavlama sayısı.

750
Tropico 6 oynarken, müzikler sebebiyle oturduğum yerde istemsizce omuzlarımı sallama sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

- **BATTLE BROTHERS:** Orta çağ Avrupa'sından esinlenilmiş atmosferde, paralı askerlerden oluşan bir grubu yönettiğimiz, sıra tabanlı dövüşlerin zor ve acımasız olduğu bir oyun.
- **DOMINA:** Roma'da gladyatörleri yönetmek, güçlendirmek, giydirmek, arena dövüşlerini heyecanla izlemek... Çok basit bir yapısı var ama aşırı zevkli.
- **THE CURSE OF MONKEY ISLAND:** Yaşıtlarım için söze gerek yok ama genç okurlarımıza sesleniyorum: Bunu oynamadan "ben oyun oynamayı seviyorum" demeyin.



NOYAN AKATLI

Çok uzun süredir kendime söz verip yerine getiremediğim, özellikle sağlık konusundaki işleri tamamlamaya çalışıyorum bu ilkbahar mevsimi bitmeden önce. Sanal oyunları biraz azalttım, güzel havalarda dört ayaklı dostum Balım ve ilkokul çağına yaklaşan üç sevimli yeğenimle, açık havada oynamaya çalışıyorum fırsat buldukça, daha saf ve gerçek duygular hissediyorum böylece.

SAYILARLA

11
Geçen ay değiştirdiğim gözlük camlarımı kullandığım yıl sayısı.

429
Bu ay çıkan, oynamak istediğim bir konsola özgü aksiyon oyununun dijital ve standart sürüm fiyatı.

12
We.The Revolution'da bölüm başına anlamını unuttuğumu fark ettiğim Fransızca sözcük sayısı ortalaması.

ÜÇ ÖNERİ

- **RISE OF VENICE:** Yılların eskitemediği, keyifli, uzun aradan sonra senaryosuna yeniden daldığım, kafa dinlendiren, tarihi ticari simülasyon (tycoon).
- **NHL 19:** Kolay alışılan kontrolleriyle, içinizi serinletme ve buz hokeyi kurallarını öğretme potansiyeli yüksek bir spor oyunu, kariyer modu bile bana yetiyor.
- **FAR CRY 5:** Geniş haritası, yan görevleri, toplanabilir ıvır zıvırı, defineleri derken Mart ayı boyunca 50 eğlenceli saatimi verdiğim şahane açık dünya FPS'si.

56



sw one ps4 win

MORTAL KOMBAT 11

Ninjaların renklerini değiştirmek için tüm bunlara değer miydi ha Ed Boon?

YAZAN ONUR KAYA

Mortal Kombat'ı sevin sevmeyin, daima takdir etmek gereken bir özelliği var: Her yeni oyun çıkarken diğer dövüş oyunu serilerine kıyasla çok daha cesur davranılıyor. Adettir, oyun mekaniklerinde pek bir hassas ve pek bir önemli olan dengeler bozulmaz, karakterlerin oyun tarzları sıfırdan yaratılmaz; oturmuş temeller üzerinde değişiklik yapılır. *Mortal Kombat*'ta bu böyle olmaz, bir oyun menzilli saldırısı olmayan bir karakteri sonraki oyunda patır patır uzaktan çalışırken görebilirsiniz veya kendinizi *Injustice 2*'deki gibi ganimet toplarken bulabilirsiniz. *Mortal Kombat*'ın başındaki Ed Boon da değişime açık bir yapımcı olarak her yeni oyununda o oyunu farklı kılacak bir sistem eklemeye kasar, bazen iyi bazen de kötü sonuç alır. Bugün burada sizinle *Mortal Kombat 11*'de alınan sonuca bakmaya geldik. Yaklaşın yamacıma.

Konulu dövüş oyunu

Bir dövüş oyununun kaderini belirleyen şeyler elbette mekanikler ancak oraya varmadan *Mortal Kombat 11*'in *MK* mitolojisini nerelere taşıdığına göz atmak geliyor içimden. Bildiğiniz üzere NetherRealm Studios'un bu konuda harika bir başarı yakaladığı *MK9*'dan beri, o döneme dek dövüş oyunlarında kimsenin sallamadığı senaryo kıymete bindi. *Tekken 7* ve *Street Fighter V* bile *MK* ve *Injustice*'lere öykünerek senaryo modları eklediler bünyelerine. Hiçbiri aynı kaliteyi yakalayamazken de NetherRealm bu konudaki başarısını devam ettirdi. *MK11*'in hikâye modu da benzer şekilde, kendi türünde rakibi olmayan bir prodüksiyon kalitesine sahip. Ara sahnelerdeki dövüş koreografileri, kamera açıları falan her zamanki gibi harika. Genel senaryo kalitesi içinse söylenecek çok daha fazla şey var.

MK9 ile *X* arasında 25 senelik bir süre vardı. *X* ile *11* arasında bu kadar büyük bir boşluk yok, olaylar *MKX*'in sonunda olanların ardından sıcağı sıcağına devam ediyor. Daha giriş sinematiğinde Raiden'ın Shinnok'u etkisiz hale getirip madalyonunu aldıktan sonra zıvanadan çıkışı gösteriliyor bizlere. "Earthrealm'i korumak için çoluğumu çocuğumu bile keserim" moduna giren Raiden tavırlarıyla yukarıdakileri kızdırıyor. Shinnok'la yeni oynanabilir karakterlerimizden Cetrion'un saygıdeğer validesi olan, zamanın hükümdarı Kronika sahneye çıkıyor ve Raiden'ın tavırları yüzünden istediği gibi ilerlemeyen zamanı sıfırdan yaratmak için güç toplama işine girişiyor. Bu süreçte pek çok karakterin geçmişteki halini günümüze getirip ilginç karşılaşmalara sebep oluyor. Hikâyenin en güzel tarafı da bu: Karakterlerin farklı versiyonları arasındaki etkileşimleri göstermeye epey zaman harcıyor *MK11*. Geçmişten gelen Sonya'nın ileride Johnny Cage'le evleneceğini gördüğünde gösterdiği iğrenmeler, ilk *Mortal Kombat*'taki kel Kano'nun kendi modern halini görüp "of of, kaç yaşına gelmişim hâlâ taş gibiyim he" deyip onunla kanka olması falan gayet hoş detaylar. Bu tarz bolca enstantane var *MK11*'de, bunun yanında normalde sahne ışıklarına pek çıkmayan bazı karakterlerin hikâyeleri de daha fazla anlatılmış.

Öte yandan çoğu zaman yolculuğu hikâyesi gibi *MK11*'deki de işin "mantık oturtma" kısmında fena halde çuvallıyor. Zaman yolculuğu kurallarının nasıl işlediği belli değil, işin o kısmı biraz "yaptık oldu" tadında geçiştiriliyor. Nihayetinde konseptin işlenişi, karakterler arasındaki tatlı etkileşimlere bağlam sunmaktan öteye gidemiyor, senaryonun genelini derinleştirmek adına hiçbir şey yapmıyor. Oyunun son iki bölümünde falan bunu bir nebze olsun yapan





Varyasyon Sistemi

MK11 önceki oyundaki sabit varyasyon sisteminin üzerine epey bir şey koyuyor. Her karakterin oyunda hazır bulunan Turnuva varyasyonları var. Bunun üzerinde biz de kendi varyasyonumuzu yaratabiliyoruz. Burada sistem şu: Karakterlerin sabit ve değişmez kimi özel hareketleri var. Bunların üzerine totalde 3 slot kaplayan ekstra hareketler seçebiliyoruz. Bazı hareketler 2 slot yer kaplayabiliyor, bazıları karakterin standart hareketlerini değiştiriyor veya diğer hareketlerle çakışıyor. Aslında gayet kompleks bir özelleştirme sistemi ancak şöyle de bir problem mevcut: Kendi yarattığınız varyasyonları Ranked maçlarda kullanamıyorsunuz. Hazır gelen varyasyonlar da şu an için karakterin repertuvarındaki tüm hareketleri barındırmıyor. Bu da şu demek: Karakterler için tasarlanan hareketlerin bir kısmı turnuvalarda kullanılmaya kapalı. "E ne anladım ben o işten?" diyebilirsiniz ve haklı da olursunuz ancak ileride daha fazla Turnuva varyasyonu ekleneceği açıklandı. Şimdilik eldekilerle idare edeceğiz mecbur ancak eldekilerin bazıları epey üstünkörü hazırlanmış. Kimisinde boş bırakılmış hareket slotu var diyeyim anlayın yani.

hoş bir detay var ama kalan 10 bölümde olanlar size vız gelip tırıs gidecektir.

Bu arada oyun çıkmadan önce *MK* mitolojisindeki konumu yapımcılar tarafından göklere çıkarılan Kronika bayağı bayağı tırt bir baş kötü. Hem oyunda kendisiyle dövüşmek keyifli değil, hem de karakterin kendisi hal ve tavır olarak Dr. Strange filmindeki Ancient One'nın gerçekten kötü bir çakması. Geçirdiği karakter gelişimi sıfır, karizması sıfır, arka plan hikâyesi de açıkçası bir şeye benzemiyor. Her şeyin kendi istediği şekilde gelişeceği, aydınlıkla karanlığın dengede ve sürekli savaş içerisinde olduğu yepyeni bir zaman çizgisi yaratmak istiyor kendisi ama zerre işlenmiyor bu konu. "Madem bu kadar güçlü bu zamana kadar neredeydi?" sorusunun cevabınıysa kısmen alıyorsunuz ama sözde bu kadar güçlü olan bir karakterin "haftanın kötüsü" derinliğinde işlenmesi kendi kendini ciddiye alan hikâyeyi sizin ciddiye almamanıza yol açıyor.

Hikâyenin tüm ucuzluğuna rağmen ara sahnelerdeki aksiyonu izlemek çok keyifli, prodüksiyon kalitesi had safhada. Dövüş koreografileri gayet sağlam. Senaryonun belli noktalarında iki karakter arasından hangisiyle oynamak istediğinizi seçebiliyor buna göre yer yer farklı (ama tabii ki sonucu aynı yere bağlanan) diyaloglar izleyebiliyorsunuz. *Injustice 2*'de olduğu gibi herhangi bir taraf seçme şansınız yok, buna benzer başka bir ilginçlik de yapmamışlar. Zaman yolculuğu hikâyesi işlediklerini düşünürsek bence burada bir fırsat kaçmış.

(Dipnot: Herkes söylüyor ben de söyleyeceğim, Ronda Rousey'nin Sonya Blade performansı muhtemelen son dönemlerde bir oyunda görüp görebileceğiniz en bayık performans.)

Olacakla öleceğin stratejisi

Hikâyeyi aradan çıkarıp ısınmamızı yaptığımıza göre nihayet oynanışa gelebiliriz. *MK11*'i *MK9* ve *X*'ten ayıran en büyük nokta eSpor tarafında daha ciddiye alınmak isteyen bir oyun olması. Oynanışta yapılan değişikliklerle amaçlanan da bu ki değişiklikler de büyük. *MK11*'de göreceğiniz en büyük değişiklik maçların genel ritmi. *MK11* "neutral play" denen konsepti daha ön plana çıkaran bir oyun. Yani oyunda taraflardan biri avantaj kazandığında bunu elde tutması daha zor, diğer tarafın dezavantajını nötrlemek için daha fazla opsiyonu var. Örneğin önceki oyunlarda yere düştüğünüzde ya dümdüz kalkıp blok yapar/kaçardınız ya da güvenli bir hareketle rakibi gafil avlamaya çalışırdınız. *MK11*'de rakibin ritmini bozabilmek adına pek çok farklı şey arasından seçim yapabiliyorsunuz. İleri ya da geri takla atarak rakipten uzaklaşma/rakibin arkasına geçme yoluna gidebilirsiniz, yerden yarım saniye geç kalkarak rakibin kombo zamanlamasını bozabilirsiniz veya artık her karakter için işlevi ve sayısı aynı olan "Wake Up Attack" opsiyonlarınızı değerlendirip direkt karşı saldırıya geçebilirsiniz. Buna karşılık pek çok karakterin kombolarında otomatik olarak kullandığı silahlar da bulunduğundan (Liu Kang'in mınçıkaları, Scorpion'ın kılıçları, Sub-Zero'nun da buzdan yarattığı baltaları var mesela) düz tekme/yumruk





Rakibi havaya kaldırmak kolay ama onu orada tutmak genelde bar kullanmaya bakıyor.





Profesyonel müsabakaların vazgeçilmezi: Turnuva arenası.

MORTAL KOMBAT 11

MK11, MKX'TEN YAVAŞ ANCAK İŞ KOMBOYA GELİNCE PARMAKLARDAN AYNI HIZI BEKLİYOR

kombolarının menzilleri de artık daha fazla, zamanlamanızı iyi ayarlarsanız taklayla sizden hızla uzaklaşan rakibi menzili uzun bir hamleyle yakalayabiliyorsunuz. Aynı şekilde üzerine strateji kurabileceğiniz daha çok ve daha farklı "tuzak" hareketleri var. Bütün bu değişiklikler oyunu oynaması daha stratejik bir hale getiriyor, "tahmin müsabakasını" derinleştiriyor.

Buna bağlı olarak da maçlar yavaşlıyor ama artık daha kısa olan komboları yapmak eskisinden daha zor, eskisine oranla daha fazla pratik gerektiriyorlar. Avantajı elinizde tutmak için elinizin çabuk, bastığınız tuşların hatasız olması lazım ve buna rağmen rakip "Breakaway" özelliğini kullanıp yere daha çabuk düşebiliyor. Sağlam bir komboya elinizi alıştırıp rakibi öldürene kadar dövdüğünüz bir dövüş oyunu arıyorsanız *Mortal Kombat 11*'in böyle bir oyun olmadığını bilin yani. İki paragraf boyunca anlattığım yenilikler gözünüzü korkutmasın bu arada, *MK11*'in çok başarılı bir eğitim kısmı var. Öğrenmek isteyene NetherRealm'in kapıları ardına kadar açık, çektiğiniz sıkıntı gerekenden bir gıdım fazla olmayacak. Çoğu oyunun öğretmeye zahmet etmediği Frame Data mantığının neye göre işlediğini bile gösteriyor oyun, ayrıca her hareketin kaç karede çıktığını ve kaç karelik toparlanma süresi olduğunu menüdeki hareket listesinden öğrenebiliyorsunuz. Dahası, tıpkı *Street Fighter*'daki "Trials" kısmı gibi karakterlere spesifik eğitim bölümleri de var. Kendini oyuncusuna anlatma konusunda şimdiye dek gördüğüm en başarılı dövüş oyunu *MK11* ve bu konuda NetherRealm'i ne kadar takdir etsek az.

Aynı Sub-Zero'nun laciverti

Oyunun çok da büyük bir eksisi var yalnız, o da oyuncudan ekstra para tırtıklamak için özelleştirme sistemini suiistimal etmesi. *Mortal Kombat 11*, şimdiye kadar bir NetherRealm oyununda gördüğümüz en detaylı özelleştirme sistemine sahip. Her karakter için Augmentation takabileceğimiz üç adet aksesuar ve bu aksesuarlardan bağımsız olarak bir kostüm seçebiliyoruz. Kostüm sayısı abartı derecede yüksek, karakter başına 50-60 civarı kostüm var ancak "Kostüm derken ne kastediyorsun tam olarak?" derseniz orada oyunun hinliğini anlatırım size.

Tasarımı farklı olan o kadar da fazla kostüm yok, sayıyı bu kadar artıran nokta aynı kostümün farklı renkli versiyonlarının olması ve bunları ayrı ayrı açmak zorunda kalmak. Beyaz kostümlü Scorpion yapmak istiyorsanız açtığınız tasarımlar arasında seçim yapıp renk ayarlamıyorsunuz yani. Spesifik olarak o çok istediğiniz kostümün beyaz renkli halini açmak zorundasınız ve üstüne, bunu yapmanın belli bir yolu yordamı yok. Oyun içinde para biriktireceksiniz ve Krypt'e gidip sandık açacaksınız, bahtınıza ne çıkarsa. Önceki oyunlardaki Krypt'lerin aksine bu oyunda hangi sandıkta ne olduğu belli de değil ayrıca. Onu da geçtim, oyu-



Bitirme Hareketleri

Mortal Kombat serisinin alametifarikası olan Fatality'ler bu oyunda da öncekileri aratmıyorlar ancak eski oyunlardaki bitirme hareketleri hakkında bana hak vereceğinizi düşündüğüm bir mızmızlanmam olacak: Her oyunda ayıla bayıla tekrar tekrar yaptığımız yaratıcı bitirme hareketlerinin yanında illa "E bu muydu yani?" dedirtenler bulunuyordu. Mutlulukla söylüyorum ki Mortal Kombat 11'de kötü bitirme hareketi neredeyse yok, kötü bulabilecekleriniz de kesinlikle öncekilerden iyi. Bunun yanında MK11'de bitirme sekanslarının bir güzelliği daha var, o da hareketin en havalı olduğu noktada kesilmeleri. Önceden hareket bitince zaman durmazdı, karakter işini bitirir ekrana bakardı. Artık olabilecek en güzel noktada görüntü donuyor ve oyunun görsel gücünü sonuna kadar kullanıyor. Bu esnada arayüzü kapatabiliyor olsak herhalde kanı bol duvar kağıtları çıkartabilirdik oyundan :)

Bu arada unutmadan, oyunda Mercy ve Quitality de bulunuyor! Maçı kazandığınızda Fatality yerine Mercy yapabiliyorsunuz ve rakip bir miktar sağlık kazanıyor, raunt devam ediyor. "Gel biraz daha vurayım" deyip rakibinizi iyiden iyiye aşağılamak veya son dakika dayağı yemek için birebir.



nun kendi mağazasına gidip istediğiniz kostümü veya eşyayı gerçek parayla bile alma şansınız yok, illa o Krypt'e gidilecek, o sandıklar açılacak. Ed Boon oyun çıkmadan önce "oyunda 'lootbox' yok endişelenmeyin" demişti ki kendisinin şimdiye kadar sıktığı en kallavi palavra bu bence. İşin daha da problemli olan tarafı, kostümlerin sandıklardan çıkma oranının düşüklüğü. Bunu yapay yollardan düşük tutmak için oyundaki profil özelleştirme görsellerini ve karakterlerin raunt arasında ettikleri lafları bile sandıklardan çıkabilen şeyler repertuvarına eklemişler. Towers of Time'da yardımınıza koşan tek kullanımlık çeşit çeşit eşya var mesela, onlar da çıkabiliyor sandıklardan. Açabileceğiniz şeylere dair bu kadar fazla kategori olduğu için saatlerce Krypt'te sandık açıp istediğiniz türden bir özelleştirme eşyası bulamayabiliyorsunuz ki açması ucuz olan sandıklardan zaten kesinlikle kostüm falan zinhar çıkmıyor. "Oyuncunun oyundan aldığı ilerleme hissiyatını ne kadar söndürebiliriz" sorusuna kallavi bir cevap hazırlamak adına aylar yıllar harcamışlar gibi sanki. Oyunculardan gelen şikayetler üzerine bu konuda ayarlamalar yapılacağı söylendi ancak sistemi kökünden değiştirmezlerse ne kadar faydası olur bilemiyorum.

Ada satın alan milyarder ve sandıkları

Tabii yiğidi öldürelim hakkını yemeyelim, bu oyundaki Krypt'in kendisi önceki oyunlardakilerden fersah fersah ötede. Üçüncü kişi kamerasından gördüğümüz isimsiz bir karakterle içinde dolaştığımız Krypt, kendi içinde ufak tefek bulmacaları olan, Shao Kahn'ın çekici, Scorpion'ın zinciri, Kenshi'nin bandanası, Motaro'nun boynuzu gibi büyülü nesneler bulup önceden giremediğimiz yeni parçalarını açtığımız devasa bir harita. Kyrpt'te karşımıza farklı farklı sandık türleri, tanrılara adak adadığımız bir sunak, çeşitli malzemelerle eşya imal ettiğimiz bir demir ocağı vesaire pek çok şey çıkıyor. Mekânın kendi tasarımı da gayet güzel ve manidar çünkü *Mortal Kombat 11*'deki Krypt aslında Shang Tsung'un adası! Bu yüzden dolaştığımız mekânlar önceki oyunlardan bildiğimiz mekânlar! Goro'nun inine gidip tahtında oturan cesedini görebiliyor, ilk oyunda aparkatla rakibi aşağıdaki dikenlere attığımız köprüyü geçebiliyoruz. Biz tüm bunları yaparken Shang Tsung da olaylarla ilgili yorumlarını bizden esirgemiyor. Bu detaylar Krypt'i keşfetmeyi eskisiyle yenisiyle serinin hayranları için epey keyifli kılıyor.

Port-Al Kombat

Senaryo modunu tartışırken oyunun prodüksiyon kalitesinin tatmin ediciliğinden

KRYPT ORTALAMA BİR YÜRÜME SİMÜLASYONU KADAR OYUN SÜRESİ SUNUYOR

DEĞİŞEN MEKANİKLER

• MK11'de ofansif ve defansif olmak üzere iki farklı türde barımız var. Bunlar kendi kendilerine doluyorlar. Ofansif barlarımızı özel hareketlerimizi güçlendirmek, defansif barlarımızı da yerden kalkarken saldırmak ve arenalardaki nesneleri kullanarak pozisyon değiştirmek / rakibe saldırmak için kullanıyoruz. İlk duyuruda hareketleri güçlendirmek için spesifik tuşlara basacağımız söylenmişti ancak oyunculardan gelen tepkiler üzerine bu durum değişmiş. Her hareket tek bir sabit tuşla güçlendiriliyor.

• Eskiden X-Ray ismiyle andığımız özel hareketimiz bu barlardan bağımsız olarak sağlığımız %30'un altına düştüğünde ve maç başına bir kere yapılabiliyor. Rakibin sağlığının ne kadar fazla olduğuna göre hasarı bir miktar artıp azalabiliyor. Yapmaya teşebbüs edip kaçırırsanız birkaç saniye geçtikten sonra tekrar kullanılabilir hale geliyor.

• Aktifleşmek için aynı hareketi iki kere üst üste yedirmek, rakip tam saldırırken vurmak ve totalde belli bir darbe sayısı aşan komboların sonuna eklemek gibi ön koşullar koyan Krushing Blow mekaniği uyumlu olduğu her hareket için maç başına bir kere yapılabiliyor ve mevcut hareketin hasarını gerçekten çok artırıyor. Otomatik veya manuel aktivasyon ayarları bulunmakta.

• Neredeyse rakibin darbeyi vurmasıyla aynı anda blok yapabilirseniz Flawless Block yapmış oluyorsunuz ve bar kullanarak normalde güvenli olan darbeleri cezalandırma şansına kavuşuyorsunuz. Kullanımı hem çok sağlam refleks istiyor hem de epey riskli ancak ödülü büyük.



Kano var olmasına var da ortamın en terbiyesizleri daima baba-kız Cage'ler.

Fatality yaptığınızda artık görüntü en havalı anda donuyor.





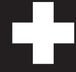


MK'daki her karakter her oyunda değişiyor, Kung Lao'nun en uyuz hareketleri asla ve asla değişmiyor.

bahsetmiştim. Bunun en büyük sebebi de elbette grafikler. *MKX* gibi Unreal Engine 3'ün ciddi oranda modifiye edilmiş halini kullanan oyun hem görsel tasarım hem de detay seviyesi cephelerinde epey başarılı. Önceki oyunlarda bulunan hafiften koyu görüntü filtresi ve janjanı bir tık fazla kaçan tasarımlar gitmiş. Daha yumuşak ışıklandırmalar ve daha gerçekçi tasarımlar gelmiş. NetherRealm en eski *Mortal Kombat*'ların düşük çözünürlüklü fotoğrafı andıran tasarımlarını *MK11*'de modernize ederek kullanmayı başarmış. Görsellikle alakalı tek sıkıntım raunt başlarındaki kısa sinematiklerde ve Fatal Blow animasyonlarında kare oranının 30'a kitlenmesi oldu. Bu durum *MKX*'te de vardı ama nedense bu kadar rahatsızlık vermemişti bana, sebebini tam olarak çözemedim açıkçası.

Bu arada standart konsollarda bile 60 fps çalışan oyun elbette PC'de daha azını başarmıyor ancak daha önce *Injustice 2*'nin de portunu yapan ve *MKX*'te sonradan olaya dâhil olan stüdyo QLOC, *MK11*'in portunda ekstra güzel bir iş çıkarmış. GTX 970 ekran kartında tüm ayarlar en üst seviyedeyken yer yer takılmalarla da olsa gayet güzel bir oyun deneyimi yaşadım. Bir iki ayarla oynadığımda o takılmalardan da kurtulmak mümkün oldu ki grafik ayarları gayet çeşitli.

Mortal Kombat 11 içeriğini alıştığımız NetherRealm kalitesinde sunan ve bunun yanında bir dövüş oyunu olarak kendini profesyonel kitleye daha ciddiye aldırmasını bekleyeceğiniz bir oyun olmuş. Rakibi yakalayıp iki komboda öldürdüğünüz dövüş oyunlarını sevenlerdenseniz size hitap etmeyecektir ancak kendi ayakları üzerinde epey sağlam durduğunu söylemek mümkün. Kendi adıma konuşursam oyunda moralimi bozan en birincil şey karakter repertuvarı oldu ama işin o kısmı da kişisel zevk zaten. Dijitaldeki uygun fiyatıyla kesinlikle şans vermenizi önereceğim bir yapım *Mortal Kombat 11*.

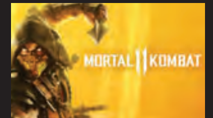


- Arşa değen kalitede karakter tasarımları
- Kendini rakiplerinden ayıran mekaniklere sahip
- Çok sayıda özelleştirme seçeneği ve varyasyon sistemi
- Krypt'i keşfetmek keyifli

—

- Krypt sandıklarından çıkanlar ömür çürütüyor

8



Son Karar

Alıştığınızdan farklı ama öncekileri aratmayan bir Mortal Kombat.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** NetherRealm Studios | **DAĞITIM:** Warner Bros. / Bilkom | **DİJİTAL İNDİRME:** 102 TL (Steam), 120 TL (Playstore: tinyurl.com/playstore-mk11), 420 TL (PSN, XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** mortalkombat.fandom.com

AKILLARDA KALAN BİTİRİCİLER

ONUR: Ne yapsak Mortal Kombat'ın arkasına 2 sayfa ki?
ÖMER: Bilmem, Fatality derlemesi belki?
O: O sanki çok hoş olmayabilir ya.
Ö: Bence çok hoş olur, detaylıca tarif edersin vıcık vıcık. Çok pembiş dergi olduk zaten, biraz kanlanalım.



TOASTY! [SCORPION]

Scorpion'ın maskesini çıkarıp ardında yatan kurukafayı gözleri önüne serdiği ve rakibe ağzından alev püskürttüğü Toasty, seri tarihindeki unutulmaz bir bitiriş hareketi olmasının yanı sıra sarı ninjamızın Ghost Rider'la akrabalığını da sorgulatan bir hareket elbette.



SPINE RIP [SUB-ZERO]

Oyun tarihinin en ikonik sahnelerinden bir tanesi elbette Sub-Zero'nun omurga sökme hareketi. Mortal Kombat'ın absürt bitirme hareketlerinin bu kadar sevilmesine bir köken görevi görmesinin yanı sıra oyunları derecelendiren ESRB'nin kuruluşuna sebep olan şeylerden de bir tanesiydi.



HAT SLICE, HAT TRICK [KUNG LAO]

Liu Kang'ın Kitana'sı varsa, ilk olarak Mortal Kombat 2'de gördüğümüz Kung Lao'nun da şapkası bildiğiniz gibi. Üzerinde psişik kontrol sahibi olduğu bu jiletli aksesuarıyla arasına kimsenin girmesine izin vermiyor. İlk görüldüğü 1993 yılından beri buna teşebbüs edenleri ortadan ikiye biçiyor, leşlerini yarım yarım sayıyor.



THE BEAST WITHIN [LIU KANG]

Pek çok Mortal Kombat oyunun ana karakteri olarak karşımıza çıkan Liu Kang'ın oyunun logosundaki ejderhaya dönüşüp rakibini yediği Fatality biraz bağlam yoksunu olduğu için beyni kapamayı gerektiriyor ama seneler boyunca farklı oyunlarda karşımıza sık sık çıkmış bir bitirme hareketi.



KISS OF DEATH [KITANA]

Mortal Kombat'ın kadınları da yaratıcı şiddet uygulamalarında erkeklerden geri kalmıyor tabii. Bir benzeri Sonya'da da olan ölüm öpücüğü Kitana yaptığında daha akılda kalıcı oluyordu. O kadar akılda kalıcı oluyordu ki rakibin içi içine sığmıyor, şişip patlıyordu. Shao Kahn'ın kızı olmak bunu gerektirir.



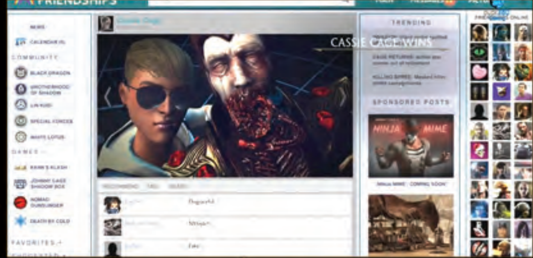
SCARECROW [SEKTOR]

Mortal Kombat'ın ninjaları kadar sibernetik savaşçıları da ünlü. Sektor de onlardan bir tanesi ve muhtemelen aralarından niyeti en bozuk olan. Cyber Sub Zero ve Cyrax rakibi dondurmak, patlatmak gibi daha mülayim işlere girişirken Sektor göğse yapıştırdığı zamazingoyla düşmanının bedenini 6 parçaya ayırmaya bayılıyordu.



MAN EATER [MILEENA]

Mortal Kombat 2'de gelen Mileena, Kitana'dan bile daha açık saçık giyinmesiyle pek çok insanı aldatan bir karakterdi ama sıra bitirme hareketi yapmaya geldiğinde peçesini açıp sıra sıra Tarkatan dişlerini göz önüne sererek tüm çekiciliğini bir kenara atıyordu. Ardından rakibin "hüp diye içine çekerekten" yutuyor, akabinde kemiklerini tükürüyordu.



SELFIE! [CASSIE CAGE]

Johhny Cage ile Sony Blade'in biricik kızı olan, serinin 10. oyununda karşımıza çıkan Cassie Cage'in bitirme hareketi için "bu kadar yeniyken ikonik dememek gerekir" diyorsanız, Selfie'yi hiç görmediniz muhtemelen. Cassie'nin rakibinin çenesi copla yerinden çıkartıp onla beraber selfie çekilmesi ve sosyal medyaya koyup bir dolu yorum alması tam da MK'ye yakışan türden bir mizah.



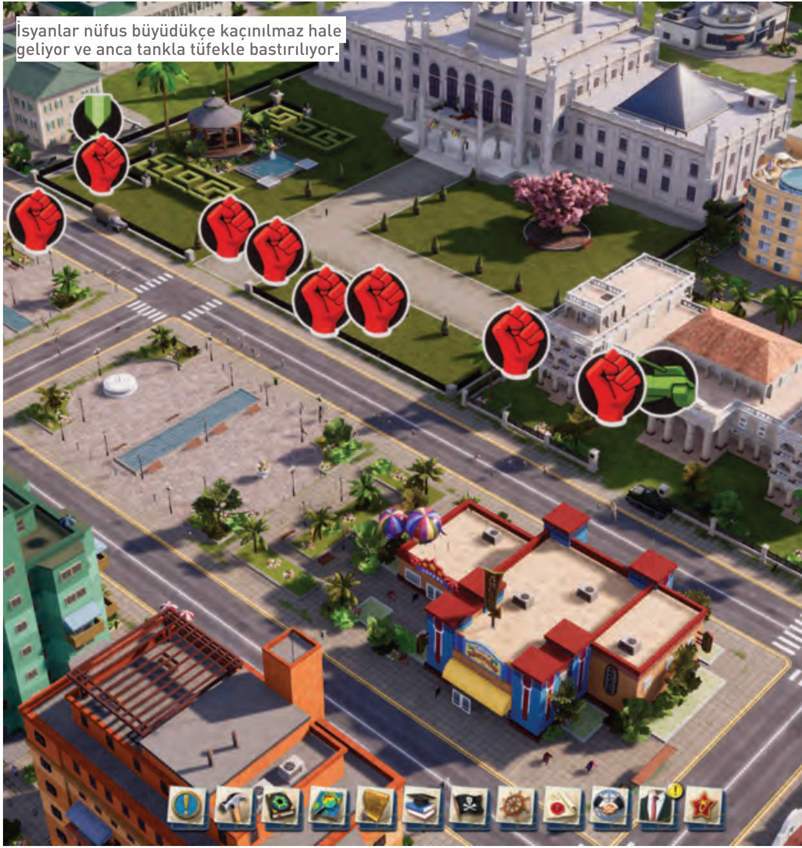
LEG BEATDOWN [QUAN CHI]

Mortal Kombat aleminin ölü diriltícisi (ve dolayısıyla karakter geri getirme aracı) olarak anatomi bilgisinden şüphe ettirmeyen Quan Chi'nin, rakibinin bacağını koparıp onu bacağıyla döve döve öldürdüğü Fatality serinin en ikoniklerinden.



MAKE A WISH [NOOB SAIBOT]

Mortal Kombat 9'un çıktığı 2011 senesinden beri gözlerimiz yollarda bırakan Noob Saibot nihayet Mortal Kombat 11'le ekranlarımıza döndü. Yeni bitirme hareketleri de pek bir güzel lakin gölgesiyle rakibi iki tarafından tutup lades kemiği gibi ikiye ayırdıkları Fatality hâlâ akıllarda. Sonrasında verdiği poz "Balıkçılık geçmişi mi var acaba?" dedirtmiyor da değil hani.


İsyanlar nüfus büyüdükçe kaçınılmaz hale geliyor ve anca tankla tüfekle bastırılıyor.


Görüntülerini uzun zamandır beklediğimiz deri pantalonlu, üstü çıplak Kabataş eylemcilerini nihayet buldum galiba.



TROPICO 6

El Presidente'nin Harikalar Diyarı

C. SERPİL ULUTÜRK

Verimli topraklar, turist çeken plajlar, arı gibi çalışan insanlar ve bir adet diktatör. *Tropico*'nun yıllardır değişmeyen formülü bunlardan oluşuyor ama her yeni *Tropico*'da daha detaylı, daha ilginç, daha zorlayıcı bir şeyler illa ki çıkıyor karşımıza. Öncelikle bunun için yapımcıları kutlamak gerek. Ben gerçi en son *Tropico 3*'ü oynamıştım, haliyle *6*'daki konseptlerin neredeyse tamamı benim için yepyeni. Adeta canımız El Presidentemiz uzay-zamanı tek eliyle bükmüş gibi heyecanlanıyorum oynarken. Bir yandan da oyunun menüleri içinde, ilgilenmem gereken onlarca şeyin arasında bunaldıkça bunalıyorum. Bir "vatandaşı olmasak eğlenceli ülke aslında" vakası daha...

Dünyanın yeniden popülist sloganlar eşliğinde faşist yöneticilere teslim edildiği bu döneme küçük bir göndermeyle açılıyor *Tropico 6*. Uzun zamandır sesi soluğu çıkmayan başkan, radyodan Brexit'i, Donald Trump'ın demeçlerini falan duyunca gaza geliyor ve yeni dönemi başlatmak üzere bir balkon konuşması yapıyor ve oyun başlıyor.

Bambudan Taht Oyunları

Açılışı 2019 şartlarında yapsak da oyuna küçük bir sömürge olarak, koloni döneminde başlıyoruz. Şeker, pamuk, tütün plantasyonlarımızı; kömür, altın, demir madenlerimizi kuruyor ve ufak ufak büyüyen nüfusumuzun yanı sıra mandası durumunda olduğumuz sömürgecileri de memnun etmeye çalışıyoruz. Benim bildiğim *Tropico*'da tık tık hazır binaları dizer, düzgün bir nüfus-istihdam dengesi kurar, her ihtiyacı karşılanan küçük mahallelerle muzzz gibi bir cumhuriyet olup çıkardık. Fakat yanlış hatırlıyormuşum, bu saydıklarımın yanı sıra üç dört bin şey daha varmış uğraşmamız gereken... Bir defa iletişim halinde olduğumuz iç ve dış fraksiyonlar asla yakamızdan düşmüyor *Tropico 6*'da. Yeni taverna isteyen yoldaşlar bir yanda; kahve gönder, balık tut, tütün sar, ihracat yap diye kapımızı aşındıran dış güçler öbür yanda; eğitim seviyesidir, sağlıktır, paradır derken derdi hiç bitmeyen halkımız için bizi dürtüp duran danışmanımız Penultimo öbür tarafta... Bunlara ilerleyen çağlarda çevreciler, ordu, endüstri yanlıları, liberaller ve hatta dünyanın öbür ucundan Ortadoğulular bile ekleniyor. Bitmek bilmeyen bir iletişim trafiği, verilmesi gereken onlarca karar, yerine getirmezseniz cezası ağır olabilecek türlü ültimatomlar... Bu sadece işin ilk kısmı. Diktiğiniz her önemli binanın geliştirilmesi için yaptığınız araştırmalar, "konjonktür" doğrultusunda çıkaracağınız KHK'lar (eski dilde söylersek fermanlar), toplum huzurunu bozanları gerek rüşvetle, gerek suikastla, gerek hapse atarak susturmak gibi "küçük işler" de ikinci önemli kısım.

Ve bir de aslolan kısım var; ekonomi. Nihayetinde diktatörsünüz ve her şey ters gitse bile bir şekilde koltuğa yapışma şansınız var ama tıpkı gerçek hayattaki gibi *Tropico*'da da ekonomiyi çökertirseniz sonunuz yaklaşmış demektir ki iyi bir strateji kurmazsanız para da oyun da çok hızlı bitiyor. O yüzden hangi mal pazarda kaça gidiyor, topraklarınızda ne yetişiyor, kaçıncı seviye sanayiye kadar yolunuz var, hesaplayarak gitmeniz lazım. Yani demiri laf olsun diye çıkarmayacaksınız, kömürle işleyip çelik yapmalısınız. Çelik de yetmez, onunla araba üretmek için gerekli altyapıyı hazırlayın ki elinize düzgün para geçsin. Yoksa oyunun büyük bölümü ticaret gemilerinin gelip sizi eksiden kurtarmasını bekleyerek geçecek. Oyun 10 bin dolara kadar zarar etmenize izin veriyor ama ondan bir sent bile daha fazla borca giremiyorsunuz. Dolayısıyla bir yerlerden para gelmiyorsa eliniz kolunuz bağlı oturup sistemin çöküşünü izliyorsunuz.

Bir Diktatörün Dramı

Tropico 6 her oynayışta ayrı macera yaşatan strateji oyunlarından. Yani yazılı bir hikâyesi yok ama başınıza gelenler daima anlatmaya değer birer hikâyeye dönüşüyor. Doğu Blokuyla fazla içli dışlı olunca Amerikalılar ambargo uygulayıp işimi bitirdi... Seçimleri üç dönem erteledim diye isyan çıktı, sarayı yıktılar... Ortalık karışıkken miting yaptım, suikasta kurban gittim... Parasızlıktan itfaiye binasını dikemedim, yandı bitti güzelim ada... Bunların hepsi yaşanmış *Tropico* hikâyeleri. Oyunu sandbox modunda oynarken muhakkak bir yerlerde hata yapıyor ve kendi sonunuzu hazırlıyorsunuz, bir sonraki oyun için gaza getiren bir tarafı olsa da bu sondan kaçış olmadığını fark ettiğimde



Paranın ne önemi var?

Çok önemi var. Ekonomiyi düzgün yönetemediğinizde oyun tıkanıyor. Onun için adım adım tarifi veriyorum:

■ Öncelikle ikincil–üçüncül seviye üretim yapabileceğiniz hammaddelere odaklanın. Tütün mü ektiniz, ilk fırsatta puro üretimine geçin. Balık gibi az çıkan, ucuza giden şeyleri içeride satarsınız, fiyatları kontrol etmeden ihracat yapmayın.

■ Olabildiğince çok ticaret anlaşması imzalayın. Yenisi için lisans satın almanız gerektiğinde paraya kıyın, alın. En çok da bot, rom, araba yapıp satmaya çalışın. Dışarıdan hammadde dışında (o da mecbursanız) hiçbir şey almayın.

■ Lojistik işlerini üstlenen Teamster ofislerinden her üretim bölgesine mutlaka yerleştirin. Üretim hacminize göre ikişer tane de yapabilirsiniz. Mallar vaktinde taşınmazsa ihracattan kazanacağınız paralar da gecikir. Bir de gümrük ofisini (custom office) ihmal etmeyin. Bir maldan 1 yerine 2 kazanmanızı sağlar.

■ Korsan üssünüzü gecikmeden yapın, sürekli sefere çıkıp getirdikleri parayla günü kurtarabiliyorlar.

■ Yüksek eğitim seviyesi gerektiren iş kollarınız gelmeden lüks yerleşimler yapmayın. Hem yapması hem bakması pahalı.

■ Para içinde yüzmüyorsanız turizme girmeyin. Çok maliyetli ve riskli.

şahsen yıldım ve "oldu o zaman, biz biraz da senaryoları oynayalım" diyerek kenardan kaçtım. Sandbox ve Senaryo dışında zaten bir seçeneğiniz yok ama oyunun yapısı gereği her harita ayrı bir oyun deneyimi sunuyor. Tek parça dev bir adada oynamakla takımada haritasında oynamak arasında stratejik açıdan dünyalar kadar fark var sonuçta, bu yüzden kaç oyun modu değil kaç harita olduğu daha önemli. Oyunun ilk halinde harita sayısı göz doyurmuyordu ama bir ay içinde onlarca harita eklendiği için sıkıntı yok, devamı da gelecektir.

Senaryo modundayken koloni döneminden başlayan modern çağa uzanan *Tropico* zaman çizgisi içinde farklı dönemlere ışınlanıyor ve belli bazı problemleri çözmekle görevlendiriliyoruz. Böylece sandbox'ta başınıza gelmesi pek mümkün olmayan bazı alternatif hikâyeleri de deneme şansınız oluyor. Örneğin ben çok masraflı olduğu ve adanın demografik dengesini bozduğu için turizme hiç girmiyorum, girebilenlerin de nasıl başarılı olduğunu henüz çözemedim. Ama belli sayıda turist getirmeyi gerektiren senaryoyu oynayarak oradaki açığımı ister istemez kapatmış oldum.

Tropico 6'da aynı anda o kadar çok şey oluyor ki sırtınızı koltuğa yaslayıp izleyecek vakti pek bulamıyorsunuz, oysa oyunun en güzel yanlarından biri siz bir şeyler ekledikçe adanın aldığı görünüm. Hem mimari tasarımlar hem de genel olarak grafikler çok güzel. En küçük evden en devasa fabrikaya kadar her şey ince ince tasarlanmış; garaj kapıları, tabelaları, ışıklandırmaları, bahçeleri falan yapılmış... Oyunu iyice zoom yaparak oynamak mümkün olsa mecbur kalmadıkça uzaklaşıp bakmazdım herhalde ama tabii ki koca bir adayı apartman penceresinden yönetmek imkânsız. Olur da aklınıza gelmezse diye size de önereyim, o güzelim caddeleri gezmek için arada mutlaka oyunu durdurun. Gidin tarlalara bakın, kokteyl barın zarafetine, sirkin çadırındaki neşeli motiflere, heykellerinizin caddeye kattığı havaya hayran olun.

Halklarla Dans!

Kapatmadan son bir övgü daha: Karayip havasını kusursuz yansıtan müzikleri var *Tropico 6*'nın. Bir ara çok uzun süre oynadığım için kafama kazındığından müziği kapatıp öyle oynayayım diye düşündüm ama deneyince fark ettim ki oyunun ruhu direkt yok oluyor bu müzikler eşlik etmediğinde. İnanılmaz neşeli, fıkır fıkır ama maalesef fazlasıyla da akılda kalıcı müzikler. Üç dört saat kesintisiz oynadıktan sonra aklınızdan çıkarmanın tek yolu, üstüne bir doz Rammstein falan atmak.

Serinin sadık takipçilerini üzmeyecek, başlamayı düşünenleri de uzun süre oyalayabilecek bir oyun olmuş *T6*. Oynarken pek çok eksiğine rastladığımı ve oyunun bir noktada tıkandığını kabul edebilirim ama içeriğini ve oyun ömrünü düşününce kesinlikle "önerilenler" listesine üst sıralardan giriş yapar.

Genel Taktikler

■ Halkınız ev–iş mesafesini çok takıyor. O yüzden şehir merkezinden uzağa yaptığınız her üretim bölgesinin yanına bir de mahalle yapmanız gerektiğini unutmayın.

■ Herkes tarafından sevilmeye çalışmayın, halk desteği yüzde 30'lara falan bile düşse gerektiğinde kısa zamanda toparlayabiliyorsunuz, seçimleri ötelemeye gerek yok.

■ İstatistikleri takip edin. Kim neden mutsuz görebiliyorsunuz, toparlaması da zor değil.

■ Oyunun birinci dakikasında hangi bölgede ne çıkıyor tek tek bakın. Kafanızda bir büyüme planı oluşturun. Endüstri, tarım, turizm, yerleşim, yönetim için nereleri kullanacağınızı en baştan biliyor olun ki sonradan sıkışmayın.

■ Mahallelere gazete, iş bölgelerine radyo binası gerekiyor. İhmal etmeyin.







- Çok fazla detay, sonsuz iş
- Hiç çaktırmadan çok komik olabiliyor oyun
- Müzik ve grafikler tam tadında
- Bol bol oynanır, sıkmıyor
- Çok faydalı istatistikler var

—

- Ekonomi dengesi tam oturmamış
- Dağıtım zinciri her zaman kusursuz çalışmıyor
- Çok temel bazı bilgileri unutmuşlar

7+



Son Karar

Hâlâ Tropico 5'ten sıkılmadıysanız acele etmeyin ama onun dışındaki tüm şehir simi sevenlere tavsiye.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Limbic Entertainment | **DAĞITIM:** Kalypso | **DİJİTAL İNDİRME:** 99 TL (Steam), 96 TL (Playstore: tinyurl.com/playstore-t6)
DAHASI İÇİN: tropico.fandom.com





Dev bir çocuk mu gördün? Saçmalama!

SUPRALAND

Portal ve Metroid'in kırmızı çocuğu

M. İHSAN TATARİ

Supraland radarımda hiç olmayan, bir akşam Steam'de tesadüfen gördüğüm bir oyundu. Erken erişimden yeni çıkmıştı, grafikleri hiç de fena gözükmüyordu, üstelik demosu da vardı, oynamak ister miydim? E isterdim. Böylece hadi bir bakayım diyerekten kurdum demosunu, başladım oynamaya. Sonrasında tek hatırladığım oyunu uçarak satın aldığımdı.

Böyle karışıma can kurban

Supraland'i birinci şahıs kamerasından oynanan bir *Portal, Metroid* ve *Zelda* karışımı olarak özetleyebiliriz. Ki mağaza sayfasında da öyle yazıyor zaten. Ama normalde bu ibareler sadece oyuncuların dikkatini çekmek için kullanılırken *Supraland* tüm bu vaatlerini fazlasıyla ve çok başarılı bir şekilde gerçekleştiriyor.

Oyunda küçük bir çocuğun evinin arka bahçesine kurduğu bir oyun havuzundaki yüzlerce kırmızı oyuncak adamdan birini yönetiyoruz. Bir sabah uyandığımızda kırmızı köyde hiç su kalmadığını öğreniyoruz ve kral babamız bizi sorunun ne olduğunu öğrenmeye gönderiyor. Böylece alıyoruz tahta kılıcımızı elimize, atılıyoruz maceraya. *Supraland* tamamen keşif, bulmaca ve az miktarda da savaş unsurları üstüne kurulu. Oyuna ilk başladığımızda sınırlı yeteneklerimiz var ancak ilerledikçe çift zıplama, üçlü zıplama, kocaman mor bir küp yaratabilme gibi zibilyon tane yetenek kazanıyoruz. Bunun yanı sıra lazer tüfeği (zıplama, mor küpler falan diyorduk, lazer tüfeklerine ne ara geçtik?! - Ö) gibi birkaç silah da geçiyor elimize. Ve kazandığımız her yetenek, edindiğimiz her silah bize haritanın daha önce aklımıza bile gelmeyen köşelerine gitme imkânı tanıyor. Öyle ki ilk başta sadece arka plan olsun diye koyulduğunu düşündüğünüz yerlere bile gidebilirken buluyorsunuz kendinizi. Ki oyunun zevki de burada zaten. Eğer siz de benim gibi haritanın köşesini bucağını karıştırmayı sevenlerdenseniz *Supraland*'de kendinizi cennette gibi hissedeceksiniz. Her köşede, her taşın altında ya para, ya sandık, ya da yeni bir güç buluyorsunuz.

Oyunun bulmacaları da çok başarılı. Eğer *Portal* ve *The Talos Principle* gibi fizik kurallarına dayalı bulmacaları seviyorsanız yaşadınız. Buna eğlenceli platform öğelerini, çevrenizdeki dünyayı değiştirerek aşabildiğiniz engelleri, keşfedilmeyi bekleyen sırları, sürprizleri ve esprili diyalogları da eklediniz mi işte size *Supraland*. Dahası, gerçekte bir oyun havuzunda olduğumuz hissi de çok iyi verilmiş. Kendinizi maceraya kaptırmış bir şekilde çöllerde ve dağlarda koştururken bir anda karşınıza çıkan devasa bir kurşun kalem, gökten düşmüş gibi duran kocaman bir



silgi, ufukta gözünüze çarpan bir uydu anteni bir anda aslında bir oyuncak olduğunuzu size hatırlatıveriyor ve oyuna tatlı bir atmosfer katıyor. Hatta çok dikkatli bakarsanız bazen sahibimiz olan çocuğun dünyanın bir köşesinden bizi seyrettiğini bile görebiliyorsunuz.

Nasıl yani tek kişi yapmış???

Supraland'in sevmediğim tek yanı savaşları oldu sanırım. Düşmanların tek yaptığı üstünüze koşmak çünkü. Özellikle sonlara doğru aynı ekranda onlarca düşmanla başa çıkmanız gerekiyor ve daha önce temizlediğiniz bölgeler yeniden canavarlarla dolduğundan bir yerden sonra savaşmak yerine bulmacaları rahat rahat çözebilmek için kaçmaya başlıyorsunuz. Bir de oyunun müzikleri ara sıra kesiliyor, o da atmosferi fena baltalıyor.

Ama tüm bunları - *Portal* kalitesinde, kendini tekrarlamayan bulmacalar; keşfedilecek yüzlerce şey; durmadan değişen oynanış mekanikleri ve daha bir sürü şey - tek bir kişinin yapması gerçekten de muazzam bir şey. *Supraland* benim için şimdiden 2019'un en iyi oyunları arasında. Bu 20 saati aşkın macerayı tamamladığınızda sizin de David Münnich'e şapka çıkacağınızdan şüphem yok.



- Portal'ı aratmayan bulmacalar
- Keşif duygusunu körükleyen oynanış
- Sürekli gelişen mekanikler
- Oyuncak olma hissi



- Savaşlar ileride can sıkabiliyor
- Müzik bazen zınk diye kesiliveriyor

8



Son Karar

Bulmaca ve keşif oyunlarını sevenler için tam bir cevher.

TÜR: Platform / Bulmaca | **YAPIM:** Supra Games | **DAĞITIM:** Supra Games
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-139-sup

Devasa robotlar kullanmaktan uçmaya kadar çok farklı bölümler sizi bekliyor.



YOSHI'S CRAFTED WORLD

Kâğıt kesiği

ALİ SEZGİN

Küçükken en çok garipsediğim oyun kahramanlarından biri Yoshi'ydi. Mario'yu az çok anlayabiliyordum, prensesini kurtarmaya çalışan bir kahramandı özünde. Yoshi'ye gelirsek olaylar tam orada değişiyordu; bir insan neden bir oyunun karakterinin atı etrafında geçen bir oyun oynamak ister ki? Yoshi'nin sevimli bir kertenkele/at olması da durumu değiştirmiyordu. Yoshi'nin adasını oynadıktan sonraysa önyargım bir anda Mario'ya doğru kaydı. Meğer "Yoshi'ler" huzur içinde yaşayan sevimli ve oldukça zeki canlılarmış. Düşünebiliyor musunuz? Bir gün siz adanızda işinize gücünüze bakarken, İtalyan muslukçunun biri gelip sizi kaçırıp uçurumlardan aşağıya atıyor. Bugün eve muslukçu çağırırken "İtalyan olmasın" diye özellikle belirtmemin nedeni Mario'nun hayvanlara karşı olan bu korkunç tavrıdır.

Mario'nun bu hareketlerini anlattım çünkü bu durum *Yoshi's Crafted World*'ü doğrudan ilgilendiriyor. Oyun bunu açık açık söylemese de benim bulunduğum çıkarımda Mario'nun kaçırdığı Yoshi'lerden birinin hayal dünyasında yaşıyoruz. Mario'nun attığı çukurdan çıkamayan Yoshi, kafasında el işi kâğıtlarından bir dünya yaratıyor ve orada maceralar yaşamaya başlıyor. Nintendo'ya sorarsanız olayların çok daha farklı (ve aile dostu) geliştiğini söyleyecekler ama ben kendi sürümümü daha çok seviyorum.

Crafted World, isminden anlayabileceğiniz üzere el işi parçalardan oluşan bir dünyada geçiyor. Oyundaki Yoshi, ailesi için önemli bir büyülü parçayı ararken bir yandan da kâğıt dünyanın kahramanlarına yardım ediyor. Bu yardım işi bazen çeşitli parçaları bulmaktan ibaretken bazen de çiçek toplayıp farklı kapıları açma gibi yan görevleri içeriyor. Oyunun kendisiyse Nintendo'nun son dönemde çıkardığı platform oyunlarından çok da farklı sayılmaz. Yoshi üç paralel yol üzerinde bölüm izin verirse aşağıya veya yukarı yollara sapabiliyor aynı şekilde topladığı yumurtaları farklı koridorlara fırlatabiliyor. Görüntüsü farklı olsa da, son dönemde çıkan *Donkey Kong*'lardan veya *Kirby's Epic Yarn*'dan çok da farklı bir oyun yok karşımızda.

Üç basit zıplayışta Yoshi'ce öğreniyorum

Oyunun asıl parladığı yerse iki kişilik oynanış. Eğer yanınızda 3-5 yaşında bir oyuncu varsa ve oyunda ilerleyemiyorsa ortaklaşa oynanışla onu sırtınızda taşıyabiliyorsunuz. Taşımak derken ortada bir mecaz yok bu arada. Gerçekten bir Yoshi diğerini taşıyıp onu yiyerek sağa sola atıp bulmacaları çözebiliyor. Ufaklık oynadığını sanıp eğlenirken, sizler de gerçekten oynayarak aynı bölümü saatlerce izlemekten kurtulmuş oluyorsunuz.

Yoshi's Crafted World beklentilerimi büyük oranda karşılayan bir oyun oldu. Küçük yaşta oyuncular düşünülerek yapılmış bir oyun için bolca özgün içerik ve vasat üstü diyebileceğim bölüm sonu canavarları var. Çocuğunuzla, kardeşinizle vs. güzel zaman geçirmek istiyorsanız veya travma geçirmiş dinozorların hikâyeleri hakkında yakından bilgi sahip olmak istiyorsanız *Dishonored*'ı saymazsak *Yoshi's Crafted World* tek tercihiniz.



+
- Kâğıt hissi muhteşem verilmiş
- Ortaklaşa oynanış çok eğlenceli

−
- Oyun fazla kolay
- Derinlik konusunda sorunları var
- Bulmacalar ve bölüm canavarları fazla basit

7



Son Karar

Arkadaşınızla, kardeşinizle veya çocuğunuzla oynamak için bire bir.

Mario'yu yıllarca sırtında taşıdığı yetmiyormuş gibi gariban dinozorumuzu bir de burada yoralım.



TÜR: Dram / Platform | **YAPIM:** Good-Feel | **DAĞITIM:** Nintendo | **KUTULU FİYATI:** 450 TL
DİJİTAL İNDİRME: 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** mariowiki.com




Dinamik hava koşulları güzel ama... Kar yağarsa üzerinize bir atkı, bere falan alın. Üşütüp hasta olmayın sonra.



Açık dünya ve maceraya atılmak güzel de keşke bir de ilgi çekici bir hikâye yazsalarmış...

OUTWARD

Taşıyabileceğinden fazlasını yüklenen sadece oyuncular değilmiş!

CAN ARABACI

Outward biraz boyunu aşan beylik lafları eden bir oyun; özellikle de prodüksiyon kalitesi düşünüldüğünde. "Diğer RYO'ların size öğrettiklerini unutun; bu bambaşka bir deneyim!" gibi fazla cesur iddialarla kendi omuzlarına taşıyabileceğinden büyük bir yük alıyor. Halbuki biraz daha mütevazı olsa gerçekten de türüne hoş ve yenilikçi bazı özellikler katabilme potansiyeli de var. Ama böylesine yüksekten atıp tutunca ister istemez oyunun size sözünü verip de tutamadığı yanlarına kafanız takılmaya başlıyor.

Normalde RYO'larda grafiğe en son takılan insanlardan biriyimdir. Zira hâlâ favorim olan çoğu RYO izometrik bakış açısıyla, gözüme değil de hayal gücüme hitap eden yapımlardı hep. Ama 2019 yılında çıkmış bir oyunda 10 sene öncesinin grafik kalitesini görmek de hoş değilmiş; bunu *Outward* sayesinde tecrübe etmiş bulundum. Sadece o da değil, oyunun kullandığı teknoloji genel olarak çok çağdışı hissi verdi ne yazık ki. Müthiş detaysız ve kötü gözüken karakter yaratma ekranı, birçok hareketin animasyonunun ya hiç olmaması ya da inanılmaz kütük gibi olması, açık dünyanın cansız ve boş görüntüsü bu kadar büyük iddiaları olan bir oyun için fena halde talihsiz olmuş. Oyuna başladıktan sonra acaba erken erişim bir oyun oynuyorum da bu bitmiş hâli değil mi diye kontrol etme ihtiyacı hissettim. Fakat söz konusu gayet "bitmiş" halde piyasaya çıkan bir oyun. Ağzımda bıraktığı bu ilk acı tadı aşmak için kendimi biraz zorladığımda işler bir parça daha keyifli hâl almaya başladı ancak kendimi sürekli olarak sevebileceğim bir yan yakalamaya ve ona tutunmaya çalışırken buldum bu sefer de.

Sırt çantasının önemi

Yine de Sezar'ın hakkı Sezar'a... Çok hoş bulduğum bazı yanları da var *Outward*'un. Mesela özellikle macera ve keşif hissine odaklanıyor olması, bunu da büyük ölçüde bir sırt çantasına sığdırıyor oluşu çok tatlı olmuş. RYO'ların en büyük sıkıntılarından biri olan envanter sınırına hoş ve nispeten taze bir yaklaşımda bulunuyor. Sırtınızdaki çanta taşıma kapasiteniz ve hatta sırtınıza asabilecekleriniz her şeyi doğrudan etkiliyor. Oyunun başında elinizde olan dandik kese içine üç beş parça şey attığınızda sizi yere mıhladığı gibi aynı zamanda gaz lambası asma opsiyonu da sunmuyor. Ama tutup da denkleştirdiğiniz parayı iyi bir çantaya yatırırsanız hem çıktığınız görevlerden çok daha sağlam bir yağma kaldırabilir hem de arkanıza bir gaz lambası takarak geceleri "gecemi aydınlatan ateşböceğim misin" şarkısını mırıldanabilirsiniz. Aranızda kasabanın başınıza sardığı kan parası olan 150 gümüşü ödemeyi önceliği hâline getirenler de olabilir ama siz bana güvenin; ilk yatırımınız iyi bir çantaya olsun. O çantanın size sağlayacağı alanla harcadığınız paradan çok daha fazlasını gayet hızlı bir şekilde kazanacaksınız.

Kan parası demişken... Oyunun başında deniz fenerindeki bir karmaşa yüzünden Cierzo şehrinin yakınlarında karaya oturan geminin bir üyesi olarak sudan çıkmış balığa dönüyor, az ileride iki dakika kestirmeye çalışınca kendimizi şehirde konuştukları ve söyledikleri nedense bir türlü tutmayan köylülerin arasında buluyoruz. Karakterimizin soyundan gelen bir kan parası borcunun bir kısmını ödemek için önünde hepi topu 5 günü var. Bu 5 günde 150 gümüşü denkleştirip ödediniz ödediniz... Ödeyemezseniz aile yadigarı

Karanlık zindanları ve mağaraları keşfe çıkmadan önce yanınızda yeterli yemek, su, yağ, gaz lambası ve yer yatağı olduğundan iyice emin olun.



deniz fenerine el koyuyorlar. Oyunun bu konuda şakası yok ve bu 5 günlük sınırı farkına bile varmadan aşmak çok kolay. Zira oyunda "ölme" ya da "önceki save'e dönme" gibi konseptler yok. Eğer dövüşte düşerseniz (ki düşeceksiniz; hele ki yakın dövüş ağırlıklı oynamak isterseniz yerden kalkamayabilirsiniz bile) oyun size kısa bir yükleme ekranının ardından başınıza ne geldiğini açıklıyor. Kimi zaman sizi evire çevire döven haydutlar baygın bedeninizi kamplarına sürüklüyor, kimi zamansa yoldan geçen yardımsever bir avcı sizi kendinizden geçmiş hâlde bulup hayrına yakındaki bir kasabaya atıveriyor. Çok olmadık karakterler tarafından kurtarılıp ilginç bazı yeni maceralara yol alabiliyorsunuz bu ekranlar sayesinde. İlginç bir tercih ve mekanik gerçekten. Lakin mesela haydut kampında art arda dayak yerseniz sizi her seferinde aynı hücreye atmaları ya da oradan onca düşmanın arasında sırt çantanızı kapmaya çalışmaları derken iyice haşat olabiliyorsunuz; hatta eğer olur da çantayı alamazsanız bazen bulmak için saatlerce uğraştığınız eşyalar çok anlamsızca güme gidebiliyor.

Ha, bu arada sırt çantalarından bahsederken söylemeyi unuttum: Dövüşlerde daha atik ve hızlı olmak için çantanızı yere atabiliyorsunuz. Sırtındaki koca ağırlıktan kurtulan karakteriniz bu durumlarda Chosen Undead'i kıskandıracak taklalar atarak düşmanlarından... genellikle kaçamıyor. Zira dövüş sistemi her ne kadar *Dark Souls*'u andıran bir havaya sahip olsa da onun kadar esnek değil. Yakın dövüş daha önce de dediğim gibi, uğraştığınıza değmeyecek kadar kalas mekaniklere sahip. O yüzden de ya tuzak kurup düşmanınızı tuzağa çekiyor ya da büyü yapıyor olacaksınız oyunun çoğunluğunda.

"Hakikat"i görürsek çembersiz büyü yapabiliyor muyuz?

Büyü sistemine çok tatlı bir yaklaşımı var neyse ki *Outward*'un. Normalde azıcık nemli çırayı bile tutuşturamayacak kadar zayıf olan ateş büyülerinizin düşmanlarınızı kavurmaya çevirmesi için öncelikle ufak bir hazırlık yapmanız gerekiyor. Kimi zaman büyüleri doğru bir sekansla yapmak, kimi zamansa büyünün etkisini güçlendiren mühürlerin içinde durmak gibi gereksinimler bulunuyor büyü yapma sisteminde. En azından oyundan doğru düzgün keyif almak için büyüler üzerine yoğunlaşmak şart gibi olmuş. Art arda rünleri sıralayıp da sizi iki kılıç darbesiyle biçiveren düşmanların canına okumak tatmin edici. Ama size seçim verdiğini iddia eden bir RYO'nun bu konuda sizi sadece bir alana bu kadar sert bir şekilde yönlendiriyor olması da ayrı bir sorun bence.

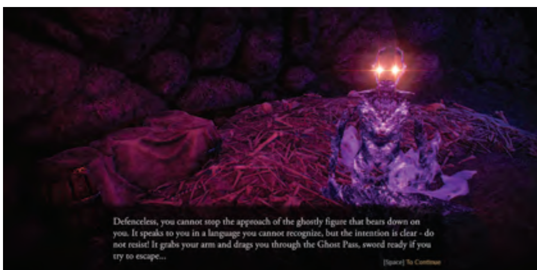
RYO deyip duruyorum ama onun yanına bir de "hayatta kalmaca" ekliyor *Outward*. Artık bu tarzın klasiği hâline gelmiş olan açlık, susuzluk ve uyku gibi gereksinimlerin yanında hastalıklara, sıcaklık durumuna ve ne yiyip içtiğinize de dikkat etmeniz gerekiyor. Yağmur yağarken böğrünüz açık gezerseniz tutup da hasta olabiliyorsunuz ya da avladığınız eti haşlayıp pişirmeden yerseniz, her kaynaktan arıtmadan su içerseniz çok pişman olabiliyorsunuz. İşin bu kısmı tam kıvamında olmuş, ne her adım başı ihtiyaçlarınızı karşılamaya çalışmaktan maceranın ve keşif yapmanın tadını baltalıyor ne de tamamen boş verip göz ardı etmenize imkân veriyor.

Outward ilginç bir oyun. Teknolojisi çağ dışı kalmış olsa da, güzel yanları koca bir sorunlar heyelanının altına gömülmüş olsa da "kötü" demeye de dilim varmıyor. Zira yüzeyindeki sorunlarını sabredip kazarsanız altında yatan cevheri net bir şekilde görebildiğiniz anlara ulaşabiliyorsunuz. Yine de yerinizde olsam en azından sorunları giderilene kadar böylesine bir cevhere ulaşmak için o kadar zahmete girerek kazı yapmak yerine *Dragon's Dogma*'yı bir kez daha oynamayı tercih ederdim sanırım.



Terk edilmiş harabelere hazırlıksız dalmayın. Pek kıymetli çantanızdan olursunuz...





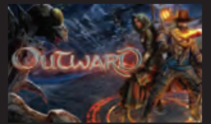


- Büyü sistemi gayet keyifli ve başarılı
- Zaman zaman verdiği keşif ve macera hissi
- Yolda olma hissini güzel veriyor
- Sırt çantası mekanikleri
- Dinamik hava koşulları

—

- Teknolojisi 10 sene önceye ait gibi duruyor
- Yakın dövüş seçeneği hiç olmasa daha iyi olurmuş
- Sevmek için gerçekten uğraş gerekiyor
- Anlamlı ve merak uyandıran bir hikâye yok
- Kendini çok tekrara girebiliyor

6



Son Karar

Potansiyeline ulaşamayan ve büyük vaatlerin ağırlığı altında ezilen bir oyun. Bolca sabrınız ve zamanınız varsa yine de bazı keyifli anlara gebe.

TÜR: Macera/Hayatta Kalma | **YAPIM:** Nine Dots Studios | **DAĞITIM:** Deep Silver | **DİJİTAL İNDİRME:** 119TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-139-ow





Savaşlarda izometrik kameradan çıkıp bu ekrana ışınlanıyoruz.

GRIMSHADE

İsmini bu kadar hak etmeyeydi eyiydi

M. İHSAN TATARİ

Ustalarımızın oyun geliştirmek isteyenlere verdiği bir tavsiye vardır: Küçükten başla. Sıfıra yakın tecrübeyle AAA kalitesinde oyun yapmaya kalkmak zordur çünkü. Tamam, tek kişinin yaptığı harika bağımsızlar da var ama tam tersine küçük bir ekibin bir araya gelip, arkasında iyi bir fikir barındıran ancak neresinden tutsanız elinizde kalan oyunlar yapmışlığı da çoktur. *Grimshade* ne yazık ki ikinci gruba daha yakın...

Kanatsız kuş olmak zordur, ah güzelim

Rus yapımı, taktiksel bir RYO olan *Grimshade*'de insansı bir hayvan ırkı olan Eleore'yle karat özü kullanarak teknolojik araçlar üretebilen Liv adlı insanların yaşadığı, steampunk bir dünyaya konuk oluyoruz. Brann şehri yıllarca etrafındaki ormanı istila eden gölge yaratıklara karşı savaşmış, bu uğurda Şampiyonlar denen özel bir birlik kurmuştur. Ancak günün birinde, ortada hiçbir sebep yokken, komşu ülkelerden biri Brann'ı işgal eder ve neredeyse tüm Şampiyonları öldürür. Şehir savunmasız kaldığında da gölge yaratıklar içeri akın eder. İşte biz de hayatta kalan son Şampiyonlardan genç Alister'la birlikte bu keşmekeşin ortasında kalıveriyoruz. Ona dürbünlü tüfeğiyle Porsuk Charlie ve gizemli güçlere sahip bir çocuk olan Kiba gibi farklı karakterler eşlik ediyor. Dünya yaratımının çok başarılı olduğunu kabul etmeliyim; arka planda dolu dolu bir tarihçe var. Ama oyunla ilgili söyleyebileceğim bütün pozitif şeyler bunlarla sınırlı galiba.

Grimshade'deki karakterlerin çoğunun içi boş ve tutarsız. Karakterlerimiz kendi aralarında o kadar çok konuşuyor ki oyun habire duruyor. Tamam, bu bir RYO, diyalog okumaktan çekinecek hâlimiz yok ama dönüp dolaşıp aynı şeylerden bahsetmeleri bir yerden sonra fena sıkıyor. Üstelik hepsi kişilik bozukluğu yaşarmış gibi, olmadık anda öfkeyle bağırıp olmadık anda kahkaha atıyorlar. Böyle olunca da bir noktadan sonra kendilerini umursamamaya başlıyorsunuz.

Canıma yetti canım yetmiyor

Oyunumuz sıra tabanlı bir RYO olduğundan en önemli kısmı savaşları hâliyle. *Grimshade* hayli derin kuralları olan, kompleks bir savaş sistemine sahip. İşin güzel yanı detaylı bir eğitim görevinin bulunması. Kötü tarafıysa bunun tam 2 saat sürmesi... Şaka yapmıyorum. Oyun bu sürenin ardından bizi serbest bırakıyor. İşte o zaman biraz eğlenmeye başlıyorsunuz. Birkaç dedektiflik görevi yapıyor ve basit bulmacalar çözüyorsunuz. Ama hepsi eninde sonunda savaşlarla bitiyor ve fark ediyorsunuz ki sıra tabanlı oynanış var fakat "taktik" namına pek bir şey yok. 20 saat boyunca strateji yapabildiğim bir çatışma hatırlamıyorum.

Hadi onu geçtim, savaşırken sağlık kullanmak da yok. İyileşebilmek için ya çatışma bittiğinde çok pahalı ve nadir olan sağlık paketlerini kullanmanız ya da üssünüze geri dönmeniz gerekiyor. Ki bazı ciddi yaralanmalar sadece üsse döndüğünüzde geçiyor. Peki sonra ne oluyor dersiniz? Görev bölgesine gittiğinizde düşmanlarınızdan birkaçını tekrar, sapasağlam karşınızda buluyorsunuz! Ne güzel di mi?! (Değil...) Ama en kötüsü de oyunda tecrübe puanı kazanmak diye bir şey yok. Savaşlardan galip ayrıldığınızda elinize geçen tek şey biraz para ve zanaat malzemesi oluyor. Karakterimizin tam bir yön bulma özürlüsü olması ve haritada ilerlerken lamba direklerine, bina köşelerine (!) takılıp kalması da cabası. İngilizce tercümesinde de bol bol yazım hatası var.

Sizin anlayacağınız fikir güzel ama işleniş kötü. Daha tecrübeli ellerde, daha iyi bir bütçeyle çok zevkli bir RYO olabilirmiş *Grimshade*. Ama bu hâliyle akıllarda "kasvetli bir gölge" bırakmaktan öteye geçemiyor.

Taktik mi?

Grimshade sıra tabanlı bir RYO için hem çok detaylı hem de çok dar stratejik mekaniklere sahip. Oyun size tankınızı en ön sıraya yerleştirmenizi, böylece arkasında duran zayıf karakterleri koruyacağını söylüyor. Böyle olunca da her savaşta hep aynı şekilde diziliyorsunuz. Ama düşmanlar yine de en arkadaki birimlerinizi vurabiliyor ve iki-üç vuruşta öldürebiliyorlar. Hatta çoğu zaman siz daha hareket edemeden önce düşmanlar on kere ateş edebiliyor. Yeteneklerimizden bazılarının kullanışsız olması da oyunun bir başka eksisi.



- Dünyası ve tarihçesi gerçekten başarılı
- Eleore karakterler ilgi çekici
- Hikâyesi gayet meraklı
- Savaşlar başta eğlenceli geliyor...

—

- ...ama sonra çabucak sıkıyor
- Taktik anlamında pek bir şey yok
- İnandırıcılıktan uzak diyaloglar
- Yön bulma özürlüsü karakterler
- Bol bol yazım hatası
- Ufak tefek bug'lar

5



Son Karar

Sıra tabanlı RYO aşeriyorsanız piyasada bundan çok daha iyi seçenekleriniz var.

TÜR: Strateji / RYO | **YAPIM:** Talerock | **DAĞITIM:** Asterion Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-139-gs

PATHWAY

Onun yeri müze!

CAN ARABACI

İşte bu ya! Bugüne kadar ihtiyacım olduğunu bile bilmediğim ama deli gibi eksikliğini çektiğim oyun buymuş!" *Pathway*'i görür görmez aklımdan geçen buydu. Nasıl geçmesin ki? 1930'larda geçen ve tüm nefesiyle "Indiana Jones!" diye haykıran arkeolojik bir yolculuk söz konusu. Üstelik de roguelike ve taktiksel sıra tabanlı... Beni zayıf noktamdan vurmak için gereken her şeye sahip yani.

Gelgelelim bunca zamandır yolunu gözlediğim *Pathway* aniden kucağıma düşünce o kadar da düşlediğim gibi bir oyun olmadığı gerçeğiyle yüzleşmek zorunda kaldım. Kötü olduğundan değil; belli ki üzerine düşülmüş ve özenilmiş bir oyun karşımızdaki. Ama bu bazı ciddi problemlere sahip olarak piyasaya çıktığı gerçeğini de değiştirmiyor.

Toplamda 5 ana senaryoya sahip *Pathway*. Bu senaryoların başlangıç ve bitiş noktaları hep belli; ancak aradaki diğer her şey oyun tarafından rastgele yaratılıyor. Yapımcı Robotality'nin söylediğine göre bu aralara serpiştirilen hikâye bazlı olayların sayısı 400'den fazla. Hakikaten de aynı senaryoyu defalarca baştan açıp baktığımda çok nadiren aynı olaya denk geldim. Üstelik buna bir de olayların yanınızda bulunan karakterler ve çeşitli durumlara göre değişebileceği eklenince hiç de fena olmayan bir çeşitlilik yakalandığını söylemek mümkün bu açıdan. Lakin bu olayların çok ciddi bir kısmı aksiyonu da içeriyor ve işin içine aksiyon girdiğinde oyun ne yazık ki tökezlemeye başlıyor.

Denizaltına tutunarak gitseydik?

Robotality oyunun dövüş sisteminin komplike ve derin değil de sade ve hızlı olmasının bilinçli bir tercih olduğunu savunuyor olsa da uzun vadede oyuna zarar veren de bu olmuş. Dövüşler gerçekten de sadece siper alıp karşınızdaki Nazi, zombi ya da köpeklere saydırmaktan ibaret büyük ölçüde. Farklı karakterlerin farklı yetenekler ve silahlara sahip olması çok ciddi bir fark yaratmıyor. Her aksiyon sahnesinde yine aynı şeyi yapıyorsunuz. Üstüne bir de oyunun izometrik savaş alanını görsel olarak yeterince anlaşılabilir sunamıyor oluşu var. Görüş açısı sebebiyle sizin kapalı bir köşe sandığınız yer aslında bir açıklık olabiliyor ve oradan gelmesini beklemediğiniz bir düşman savaş stratejinizi alt üst edebiliyor. Aksiyon oyunda az yer tutuyor olsa bu sorunlar bir nebze sineye çekilebilirdi ancak oyun keyfinizi bölüp, kısa seanslar hâlinde oynamanıza itecek kadar sık gerçekleşiyor ne yazık ki.

Aksiyon kısmı bu kadar çileli olsa da macera kısımlarının oldukça keyifli olduğunun da tekrar altını çizmem lazım. Oyunun piksel piksel grafikleri müthiş tatlı ve hoş duruyor. Siz belli başarımları açtıkça yeni karakterler açmak ve onların yeteneklerini kullanarak farklı olaylara, farklı durumlara şahitlik etmek de içinizdeki roguelike coşkusunu çok güzel besliyor. Zaten haritada o kadar çok uğranabilecek nokta var ki hepsine bir seferde basıp gitmeniz mümkün değil. Zira macera kısmında benzin ve mermi durumunuz çok sınırlı olduğundan adımları tek tek hesaplamak ve düşünmek gerekiyor. Bazen bir kasabaya yardım ettiğinizde hiç beklemediğiniz bir yardımda bulunabiliyorlar ya da Nazilerin size kurduğu bir tuzağın tam ortasına düşebiliyorsunuz. Haliyle aynı etkinliğe denk gelseniz bile sürpriz yapıp şaşırtmayı başarabiliyor oyun.

Sözün özü, aksiyon konusunda basitliğinin kurbanı olan ama onun haricinde gayet eğlenceli ve insanın içindeki arkeoloji aşkını kaşıyan bir oyun *Pathway*. Yapımcıları şimdiden oyuncuların yorumları hakkında notlar çıkarttıklarını ve yakın dönemde sonuçlarını alacağımızı söylemeye başladı. Haliyle şu an çok cezbetmese bile birkaç aya kadar dönüp tekrar bakmanıza değecek bir oyun olması çok yüksek ihtimal.

Aksiyon kısımları biraz daha derin olsa gerçekten de nefis bir roguelike olabilirmiş.



Grafikler hoş, fakat görüş açısı aksiyona pek uygun değil.





- Oyunun görsel tonu, müzikleri ve atmosferi piksel piksel bir Indiana Jones macerasından fırlamış gibi
- Macera kısımları fazlasıyla keyifli
- Hem hikâye etkinlikleri hem de karakterler için yeterli çeşitlilik sunuyor



- Aksiyon sistemi çok sığ ve sade, çok geçmeden sıkıyor
- Arayüz yeterince anlaşılabilir ve kullanıcı dostu değil
- İlerleyen senaryolarda biraz grind'a bağlayabiliyor

7



Son Karar

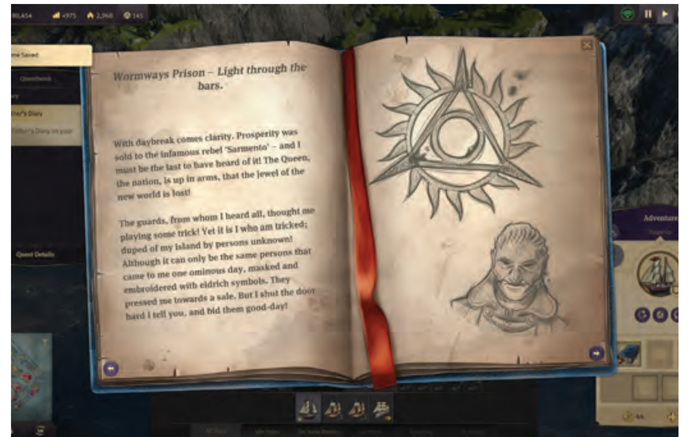
Daha büyük umutlarım vardıysa da kötülemeye dilim varmıyor.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Robotality | **DAĞITIM:** Chucklefish | **DİJİTAL İNDİRME:** 26 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-139-pw


Tarlam fabrikalara çok mu yakın? Tarla benim duman benim!! Sana ne!




İşte buralar eskiden hep dutluktu!!



ANNO 1800

Yepyeni ufuklara kömür atmak

TARIK KAPLAN

BlueByte'ın adı her nedense bana güzel şeyler çağrıştırıyor. Ne anlama geldiğini bilmediğim, üzerine de hiç düşünmediğim (böyle deyince düşünmeye başladım bak, büyü bozuldu) bu stüdyo aklıma *Settlers 3*'ün ölünce ruha dönüşüp uçuşan askerlerinin çıkardığı "hiyaa" sesiyle kazınmış durumda. Bugüne dek hiçbir strateji oyununda öyle tatlı ölen birim görmedim, insanın durduk yere savaş çıkarası geliyordu vallahi. Olayı savaştan, barıştan, ticaretten uzaklaştırıp masalsı bir havaya sokmayı çok iyi başarıyorlar oyunlarında, belki de bu yüzden diğer stratejilerden farklı oluyor oyunlarının atmosferi. *Anno* serisi de bir istisna değil söz konusu masalsı bir deneyim yaşatmak olduğunda. Uzak geleceğe yapılan birkaç maceracı yolculuktan sonra, masallara çok uymasa da yeni hikâyelerin günbegün yazıldığı 19. yüzyılın başına, sanayi devrimine dönüyoruz bu kez. Biraz da kökenlere dönüyoruz aslında.

Bakmaya doyulmaz görselliği bir yana, *Anno 1800*'ün en büyük gücü serinin en dengeli ve renkli ayağı olan *1404*'ü yeniden hatırlamış, tüm iyi yönlerini alıp üzerine koymuş olması kanımca. *1404*'ü temel alıp kara savaşlarını tamamen kaldırır, oryantal kültürü çiçeği burnunda Güney Amerika sömürgeleriyle değiştirir ve ayrı bir haritaya alırsanız aslında formülün yüzde seksenini tamamlamış oluyorsunuz. Kalan yirmiyise yepyeni keşifler mekaniği, sürüsüne bereket geliştirme olanağı ve tabii ki fabrikaların duman kusan bacaları dolduruyor.

Ah azizim, eskiden buralarda hiç duman olmazdı

Teatral karakterlerin abartılı tonlarda konuşarak vakit geçirdiği senaryo modunu bir kenara bırakıyorum, aşırı uzun bir öğrenme bölümünden pek farkı yok zaten. Bunun yerine oyunun asıl gücünün yattığı yere, sonsuz oynanabilirlik süresi tanıyan sandbox moduna dalınca hem göze hem de kulağa hitap eden sakin, huzurlu bir oyun karşıladı beni. Yayılmak için bolca yerin ve kaynağın olduğu bir adada, sadece bir limanım ve boş bir gemiyle başlayarak ızgara sistemli şehirlerimden ilkini kurmaya koyuldum. Mekanikler seriyi bilenler için çok tanıdık, önce çiftçiler yaşasın diye evler diker, sonra da giderek artan nüfusun ihtiyaçlarını karşılayacak üretim zincirleri kurmaya başlarız. Güne schnapps içmeden başlayamayan çiftçiler akşam yemeğinde balık beklerken, işçi sınıfı birayı ekmek ve sosis olmadan içememektedir. Zanaatkârlarsa kırmızı kiremitli evlerinin ikinci katından sokağa bakarken rom içmekte ama kendilerini korsanlarla katiyen kıyaslamamaktadır. Ne var ki sınıflar çoğaldıkça ihtiyaçların sadece niteliği değil, niceliği de değiştiğinden kısa süre sonra yeni adalara açılmak, hatta yeni kıtalara yerleşmek zorunlu hale geliyor.

Bu noktada yeni dünya çıkıyor karşımıza ve onu bulmamızı sağlayan keşif olayları. Bir kaptanla sağlam bir gemiyi keşif rotasına ayarlayıp içini uzun deniz yolculuğunda ihtiyaçları olabilecek türlü eşyayla doldurduktan sonra yürü ya kaptan deyip salıyorsunuz açık denize. Aradan bir süre geçiyor, çelik fabrikasındaki yangını söndürmek için kuracağınız yeni itfaiye istasyonuna odun ararken kaptan çıkıyor kenardan; "Amiral!" diyor, "Bir sorun var!". Hayrola kaptan diye koşuyorsunuz, sonra oyun başlıyor anlatmaya. Tayfa gece yarısı huzursuzlanmış, mehtap ışığı altında beyaz bir kadın giysisi süzülüyormuş havada. Sonra tek bacaklı Villy gitmiş yanına, diğerleri deli olduğunu düşünüyorlarmış, ama o tanıdık bir ses duyduğuna yemin edebili-" Gerisini okuyamıyorsunuz ama, çünkü o sırada diğer adadaki sosis imalathanesinde ağır çalış-

ma şartlarından dolayı grev başlamış oluyor. Üç seçenekten birini seçmeniz gerekiyor bu keşif olayları gerçekleştiğinde ve seçeneğinize göre olaylar şekilleniyor. Bu seçenekler gemide bulunan mühimmata göre daha yüksek başarı şansı alabiliyor, örneğin bir savaş durumunda yanınızda deniz savaşlarında işe yarayacak olan bir gülle eşyası varsa saldırı seçeneğiniz %20 daha başarılı olabiliyor. Eğer tayfan morali sıfırlanmadan hedefe ulaşabilirse, uğruna yola çıktığı şeyi başarıp geri dönüyor gemimiz.

Tortillamı muzsuz yememi istemeyin benden

Yeni dünya eskisinden de muhteşem görünüyor bu arada. Bir kez keşfettiniz mi boşluk tuşuyla hemen değiştirebileceğiniz yepyeni bir haritaya geçiyorsunuz. Tüm adaları yeniden keşfetmek gerek elbette ve bir başka belalı korsan lordu da burada bekliyor bizi. Yeni dünyada yetişen muzdur, kahvedir vesaire 4. seviyedeki sivillerimize, yani mühendislere gerekli olduğundan bir noktadan sonra kolonilerinizle ana adanız arasında da bir ticaret ağı kurmanız gerekiyor. Filonuz hırslı yapay zekânın saldırılarına da açık tabii, deniz savaşları da epey renkli bu sebeple.

Peki her şeyi düzgün yaptınız diyelim, yeter mi? Hahah, tabii ki hayır. Bir kere oyun bir noktadan sonra o kadar kaosa dönüyor ki bırakın kaptanın abidik maceralarını okumayı, kendi adalarınızdaki üretim zincirlerini takip etmeye fırsat bulamaz hale geliyorsunuz. Hem ihtiyaçları karşılamak da yetmiyor insanlarınızın mutluluğuna, gazetelerde yakın zamanda geçirdiğiniz bir yangın haberi çıkıp mutluluğu bir anda düşürebiliyor. Omurgasız bir editörü var neyse ki gazetenin, yılışık herif her baskıda önce elinde bir kopyayla yanınıza gelip değiştirmek istediğiniz bir şey var mı diye soruyor. O dönemde daha basın özgürlüğü konsepti tam oturmamış tabii. Influence puanları kullanarak istemediğimiz haberleri değiştirebiliyoruz biz de.

Eğer işleri bu noktaya kadar idare edebilirseniz olaya mucitler dâhil olacak, şehrinize petrolden ürettiğiniz elektriği dağıtmak için stratejik konumlandırmalar yapacak, petrolün taşınması için demiryolları döşeyecek, fabrikalarınızı ana adanızdan kaldırıp daha fazla turist ağırlamaya çalışacak, hayvanat bahçenize yeni egzotik hayvanlar getirip insanları eğlendirmek için geveze kaptanla tayfasını krakenin dolaştığı okyanuslara yollayacaksınız. Başınızı kaşıyacak vaktiniz olmayacak ve bir noktada durup o sakin adaya ilk evi diktiğiniz zamanı, o sakin ve huzurlu oyunu yad edeceksiniz. Hâlâ onu oynuyorsunuz. Bu arada, omurgasız editörünüz elinde adaya kurduğunuz ilk evin fotoğrafıyla geldi. Çiftçilerden biri şehrin ortasından bağırıyor ayrıca, köpeğini kaybetmiş, onu bulmanızı istiyormuş. Artık koca bir metropole dönmüş şehrinize yakından bakıp festivalde eğlenen insanların arasında köpek ararken oyunun sizi şu an eğlendirmekten çok strese sokmuş olmasına rağmen ne kadar detaylı ve güzel göründüğünü tekrar fark edeceksiniz...

Tabii bu sırada korsanlar kolonininizi yağmalıyor olacak.

İyisiyle kötüsüyle

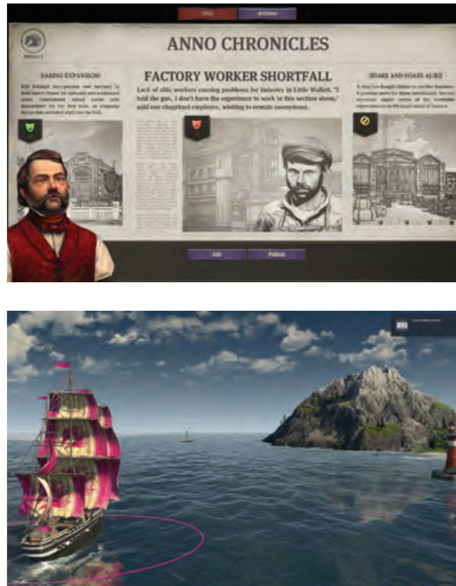
Yelkenlileriniz yavaş gidiyorsa mini haritanın sol üstündeki rüzgâr yönüne bakın ve rüzgârı arkanıza alın. Mini haritanın ne kadar berbat olduğunu da hemen fark edeceksiniz, haritayı üstündeki N harfine basarak sabitleyin. Korsanlarla devamlı savaş halinde olmamaya çalışın, ya yanlarına mutlaka koruma verecek kadar savaş gemisi yapın ya da paraya kıyıp ateşkes imzalayın. Farklı savaş gemilerinin avantajlarını kullanmak da denizde üstünlük getirecektir, hepsinin hızına ve ateş açısına göre pozisyon alın.

Zaman zaman kontrolden çıksa da Anno 1800 serinin en detaylı oyunu.

Keşifler

Yeni dünyayı ilk kez gördüğümüz ilk keşfi saymazsak, oyun boyunca kaptanın çılgın fikirlerle karşınıza çıkacağı 4 keşif türü var. Arkeolojik keşiflerde müzede sergileyebileceğiniz yeni tarihi eserler, zooloji keşiflerinde hayvanat bahçesinde kafeslenecek yeni hayvanlar, kurtarma görevlerinde tehlikedeki işe yarar insanlar ve korsan avlarında korsan hazineleri aranıyor. Her biri için gerekli özellikler farklı, her bir eşyanın da verdiği farklı bonuslar var. Bunları tecrübe ederek neyin ne kadar işe yaradığını görebilir ya da internetten bir rehbere bakarak başarı şansınızı arttırabilirsiniz.


Gülleler çok işe yarıyor demiş miydim??





Görsellik
Detaylı, sürükleyici, sonsuz oynanabilirlik sunuyor
Co-op ve multi çok eğlenceli

–

Mini harita felaket
Daha fazla bilgi panosuna ihtiyaç var
Oyunu durdurma seçeneği yok

8+



Son Karar

Piyasada bulunan en iyi gerçek zamanlı stratejilerden biri.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** BlueByte | **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 309 TL (Epic, Uplay) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-139-anno

PS4

DAYS GONE

Ölülerin, yaşayanlardan daha şanslı olduğu bir düzen

YAZAN İPEK ATAM

Sebebi bilinmeyen bir virüs salgını sonucunda insanların büyük bir bölümü hızlı bir şekilde mutasyon geçirdi. Hâlâ canlı, eskisinden çok daha çevik ve hızlıydılar, ama artık insan değillerdi. Kim olduklarını unutmuş ve iradesiz bir halde "yaşıyorlar", bir araya gelerek sürüler oluşturuyorlar ve sürü halinde göç ediyorlardı. Adeta kolektif bir bilinçleri vardı. İnsan toplumunun büyük bir kısmı ortadan kalkmış, doğal seçilim işini yapmıştı. Böyle bir ortamda hayatta kalma şansı daha fazla olanlar, vicdanı az gelişmiş olanlardı, yani suçlular ve elbette potansiyel suçlular. Böylece dünya sadece insanlığını yitirmiş yaratıklarla değil, haydut çeteleriyle de doldu.

Ana karakterimiz Deacon St. John, daha önce Afganistan'da savaşarak orduya hizmet etmiş, sonra da bir motosiklet kulübünde üst düzey rütbe edinmiş, her şeyi makaraya alan, kafasına estiği gibi yaşayan bir adam. Olayların patlak verdiği gece, Deacon yaralı olan eşi Sarah'yı kurtulması için helikoptere bindirirken, yürüyemeyecek halde olan can dostu Boozer'ı geride bırakamayarak helikoptere binmemeyi tercih ediyor. Sarah'nın götürüldüğü kampa ulaştığında kampın saldırıya uğradığını öğrenen Deacon, eşinin orada öldüğünü düşünüyor olsa da, bir yanı hâlâ bir yerlerde hayatta olabileceğine inanmak istiyor. O gecenin üzerinden yaklaşık 2 sene geçiyor ve böylece *Days Gone*, hızlı bir girişle açılışı yapmış oluyor.

Days Gone'ın tanıtım videolarını izledikçe *The Last of Us* taklidi olacağından, pek başarılı olmayacağından çekiniyordum açıkçası. Genel olarak oyuncu topluluğu arasında da öyle büyük bir heyecana sebep olmadığı düşünülürse, bu çekincelerimde yalnız değildim muhtemelen. Kısmen de haklı çıktım denebilir. *Days Gone*, PS4'e özel olarak piyasaya çıkmış oyunların hemen hemen hepsinin başyapıt düzeyinde olduğu göz önüne alındığında, biraz sönük kalıyor. Ama bu sönüklük, bir "exclusive" olarak baktığımızda göze çarpan bir şey, bunun dışında oyunun parladığı noktalar bolca var.

The Last of Us'a çok benziyor mu?

Öncelikle peşinen söyleyeyim, *Days Gone* bir *The Last of Us* taklidi değil. Benzer yönleri var tabii: Yalnızca yaratıklarla değil, insanlarla da savaşmak, terk edilmiş evler, doğanın betonu ele geçirmeye başlaması, medeniyetin ortadan kalkmış olması... Kısacası atmosfer size bol bol *The Last of Us*'ı anımsatacak. Ama bu, bir salgın senaryosunun doğal bir sonucu yalnızca. Oynanıştaysa zanaat sistemi, geçici yakın dövüş silahları ve düşmana taş atarak dikkatini başka yöne çekme gibi mekanikler fazlasıyla tanıdık gelecek *The Last of Us* oynamış olanlara. Ama bunların dışında, her ne kadar pek özgün olmasa da, *Days Gone* açık dünya olmasıyla, kamp ve görev sistemiyle apayrı bir oyun.

Görevler çeşitli kollara ayrılmış durumda. Hikâyeyi devam ettiren ana görevler, açık dünya ve kamp görevleri gibi. Oyunda hayatta kalan insanların güvende olmak için bir arada bulunduğu çeşitli kamplar var, bu kamplarda çocuk-yetişkin ayrımı olmaksızın herkes çalışmak zorunda. Biz de güven ve kredi kazanmak için bu kamplarının sorunlarıyla uğraşıyoruz, aldığımız görevler de bu sorunlarla ilgili oluyor. Ama birkaç istisna dışında bu kamp görevleri genellikle aynı maalesef; ya bir haydut kampını temizlemek ya kampa geri dönmeyen birini bulup kurtarmak ya da sorun çıkaran birini öldürmek. Hikâyeyi ilerleten ana görevler ne kadar güzelse, bu yan görevler de o kadar yavan. Yani oyun açık dünya olmasına rağmen, öyle yan görev bolluğu veya kalitesi beklemeyin. Bu arada şunu da belirtmeden rahat edemem; bazı noktalarda "hadi ordan" dedirtecek cinsten kolaycılığa kaçılmış. Birilerini bulma görevlerinde "afetzede görüşü" denen özel görüşümüzü kullanarak iz sürüyor ve



aradığımız kişinin başına ne geldiğini, ne yöne gittiğini falan anlamaya çalışıyoruz. Burada tek bir ayak izinden şıp diye tamamen neler olup bittiğini anlayabilmek çok inandırıcı (!) olmuş. Mesela yerde bir eşya var, Deacon bunu inceliyor ve sanki Geralt gibi insanüstü yetenekleri varmışçasına bir anda "şöyle şöyle olmuş" diye anlayıveriyor. Tamam, iz sürme konusunda deneyimli ve bilgili olduğunu söylüyor ama müneccim değilsin ki arkadaş, bu kadarını pat diye anlamak... Meh.

Oyunda ilerledikçe yaptıklarınız, Deacon'ın duygularını da katarak anlattığı, günlük şeklinde oluşturulmuş metinler halinde kaydediliyor. Hikâye kimi zaman merak uyandıran, kimi zaman tahmin edilebilir şekilde ilerlese de, sonlara doğru inandırıcılık dozu azalınca vurucu olabilme şansını kaybetmiş. Halbuki iyi bir potansiyeli var ama, muhtemelen oyunu uzatmak adına, şu an ayrıntı veremeyeceğim yerlerde saçmalamışlar. E böyle olunca da o başlardaki duygusal doz gittikçe azalmış, yazık olmuş. Karakterlerse çok akılda kalıcı olmamakla beraber genel olarak başarılı yazılmış. Çok sempatik bulup seveceğiniz karakterlerin yanında, boğazına sarılıp duvardan duvara vurmak isteyeceğiniz karakterler de olacak.

Burada Boozer'a bir parantez açayım. Hikâyede en sıcak bulduğum nokta Deacon'ın Boozer'la olan bağı oldu. İlk bakışta "ölümüne kankayız" klişesi gibi dursa da hikâye ilerledikçe ikisinin de birbirine ne derece önemsediği ufak tefek nüanslarla veriliyor. Keratalar içimi sıcacık yaptılar bu sekanslarda. Deacon, Boozer'ı geride bırakamadığı için eşini yalnız bırakmayı seçiyor, daha ne olsun yahu :) Boozer karakteri de başlarda biraz mızmız gelebilir ama tam anlamıyla içki masasında ağlayarak Müzeyyen Senar dinlenilecek adam olmuş. Sempatikliği, Deacon'a doğruyu göstermek için ona vurmaktan bile çekinmemesi, tek kelime etmese de her daim yanında olduğunu hissettirmesi... Çok sevdim ben Boozer'ı. Keşke çizgisel konuşmalar dışında istediğim zaman telsizle "naber bro" diyebilseydim kendisine.

Dünya açık ama dolu mu?

Hikâye ve kamp görevlerinin dışında açık dünyada gezerken karşılaşacağınız çeşitli NERO (Ulusal Acil Durum Müdahale Örgütü) kontrol noktaları, hastalık sahaları, pusu kampları ve tarihsel simgeler bulunuyor. Bunlar yapıp yapmamanın size bırakıldığı klasik açık dünya işleri. Şimdi ben açık dünya oyunlarına tutkun biri olarak, gezinirken "aa burda ne varmış, şuraya da gireyim" diyebilmeyi, karşıma sürprizlerin çıkmasını (ona küçük sürprizler yap sevgili oyun), alakasız bir yerden bir yan görev alabilmeyi seviyorum. Lunaparka gitmiş bir çocuğa dönüyorum yani adeta. Ama *Days Gone*'ın açık dünyasında, iki salıncaktan oluşan ufak bir semt parkında gibiydim. Evet yapılacak, oyuncuyu meşgul edecek şeyler var ama buna rağmen dünya boş. Haritayı açtıkça her şey kabak gibi meydanda oluyor, "aha şurda hastalık sahası varmış, burda pusu kampı varmış, hmmm tamam" diyorsunuz, ama karşınıza çıkıp sizi şaşırtacak tek bir şey bile yok. Belki arada rastgele çıkan soru işaretleri sayılabilir, ama onlarda da bir cesetten basit bir eşya bulmak ya da birini kurtarmak gibi sürekli tekrarlayan sonuçlar çıkınca heyecanlanamıyorum. Keşif hissi yok yani kısacası. Gönül isterdi ki, *The Witcher 3* veya *Red Dead Redemption 2*'deki gibi keşif hissinin tavan yaptığı, her yanından bir ayrıntının fırladığı, dopdolu bir açık dünya görelim. Ama *Days Gone* bu konuda başarısız.

Herkesi gizlice indireceğim (indiremedi)! Bombam nerede?!!

İnsanları da, kaçıkları da arkalarından gizlice yaklaşarak öldürmeniz, çalıların arasına saklanarak ilerleyip, bütün bir kampı görülmeden temizleme-

OYUNUN BAŞLARINDA İHYA EDECEK İPUÇLARI

- Daha iyi silahlara ulaşmak, motor geliştirmelerinden daha önemli. Bu sebeple Hot Springs kampına öncelik verin.
- Sağlık ve canlılık puanlarınızı iyice arttırmadan; tuzaklarınız, bombalarınız ve makineli silahınız olmadan sürülere bulaşmayın derim, üzüyorlar. Ayrıca sürülerin gündüz uyuyup gece hareket ettiğini unutmayın.
- Kamptan ayrılırken mutlaka yakıt tankınızı doldurun. Yol ortasında yayan bir şekilde benzin bidonu aramak ürkütücü olabiliyor (özellikle geceyse).
- İlk 2 yetenek puanınızı "saha tamircisi" ve "odaklı atış" yeteneklerine verin. Sonra da hayatta kalma kategorisinin 3. seviyesindeki "kulağını dört aç" yeteneğini hedefleyin.
- Motor çantasını bir an önce almaya bakın.
- Sürülerle savaşırken, bir kısmını çekmek için saldırıp kaçma taktiği uygulayın, bu şekilde sürü bölünüyor ve biraz rahatlıyorsunuz.

Envanter kullanımı çok rahat, istediğiniz her şeye rahatça ulaşabiliyorsunuz.





Kar altında kaçık dövmenin zevki bir başka.





RİP'ÇİLER

Dünyanın sonu gelir de manyaklarla dolu tarikatlar eksik olur mu hiç? Kendilerine "Reapers" diyen bu topluluk, Türkçeye "Rip'çiler" olarak, mottoları olan "rest in peace" de "rahmet ile parla" şeklinde çevrilmiş tuhaf biçimde. Bu tarikattaki manyaklar kim olduklarını ve geçmişte ne yaşadıklarını unutmak, kısacası kaçıklara benzer hale gelmek, "alçalmak" istiyorlar. Kaçıklara asla dokunmuyor, aksine yakaladıkları insanları canlı canlı kaçıklara sunuyorlar. Sizinle de bayağı uğraşacaklar.

KARLI DAĞ MANZARALARINA KARŞI MOTOR SÜRMEK, OYUNUN EN GÜZEL YANLARINDAN BİRİ.

niz mümkün. Bunun için yürürken daha az ses çıkarmak gibi yeteneklere puan verebileceğiniz gibi, silah susturucularını da kullanabiliyorsunuz. Susturucular zamanla bozuluyor, o yüzden bir kampı tamamen gizli şekilde temizlemeyi planladıysanız gözünüz sol altta, susturucunun sağlamlık yüzdesinde olsun. Ondan sonra benim gibi bütün kamp üstünüze çullandığında "Susturucu takmıştım, niye ses çıkarıyorsun!?" diye silahla kavga etmeye kalkmayın.

Silahlar demişken... Oyunun türü göz önüne alındığında, mühimmat çeşitliliği gayet yeterli. Tabanca, makineli, pompalı ve nişancı tüfek çeşitleri, farklı oklarla kullanabilen arbalet, bombalar, tuzaklar... Düşmanlarınızla savaşmak için her şey emrimize amade (düşmanlardan düşen silahları da alabiliyorsunuz ama bunlar kalıcı olmuyor, yalnızca kamplardan satın alabileceğiniz silahlar kalıcı bu arada). Sürüler dışında çok zorlayıcı düşmanlar olduğunu söyleyemem. Ağır zırhlı insanlar ya da yarmalar biraz zor iniyor ama esas sınavı sürülerle vereceksiniz (belki bir de enfekte ayılarla). Her an bir sürüyle karşılaşabilseniz de, oyunun belli bir yerine kadar sürü temizleme zorunluluğunuz yok. Zaten büyük bir iştahla ve hızla size doğru koşan yüzlerce üşüşkeni ilk kez gördüğünüzde otomatik olarak topukluyorsunuz. Tabii motorunuz yakınlardaysa. Değilse saat 18.00 civarında Zincirlikuyu metrobüs durağındaki izdihamı oyunda birebir yaşayabilirsiniz :P Tıpkı oyunun başlarında nerede saklandıklarını anlayamadığım bir sürüyle karşılaştığımda olduğu gibi. "Öldürürüm ben bunları yeaa" diye molotofları bir bir salladım ama hızlı koşmak da bir yere kadar, can barım zavallı bir durumda olduğundan, sürü tarafından hemen tost edildim. Hırs yapıp 5-6 kez aynı yere giderek sürünün saklandığı yeri bulsam da, her seferinde farklı malzemeli bir tost haline geldiğimi fark edince pes edip "buraya sonra gelirim" dedim. Size kalmış yani bu seçim.

Oyunun başlarında cephanenizin çabucak bitmesi, etraftaki cephane kıtlığı sizi ister istemez yakın dövüşe mecbur kılıyor, mermilerinizi idareli kullanmaya zorluyor ve bu da stres katsayınızın da artması demek elbet. Mesela ben kaçıklar üstüme üstüme koşarken kafalarına nişan alıp kurşun tasarrufu yapacağım diye oturduğum yerde geriye kaykılmış ve ziyadesiyle gerilmiş halde buldum kendimi birçok kez. Oyunun atmosferine yakışan bir durumdu bu. Tabii biraz ilerleyip daha yüksek hasar veren silahlara ulaştığınızda ve motora mermi doldurabileceğiniz çantayı aldığınızda biraz daha rahatlıyorsunuz ama atmosfer her daim tekinsiz hissettirmeye devam ediyor.

Trafik yokken motor sürmek

Bazı kontrol saçmalıkları dışında, oynanışı genel olarak keyifli buldum. Her şeyden önce muhteşem doğada ve bomboş yollarda -tabii sürüye denk gelmezseniz- motor sürmek aşırı keyifli (hele bir de metal müzik çalan bir radyo olsaydı tadından yenmezdi). Hız ve sağlamlığı arttırmanın yanında, motoru görsel olarak da özelleştirebilmek, motor tutkunlarının bayağı hoşuna gidecektir diye düşünüyorum. Özellikle hikâyeleri tamamladıkça açılan tasarımlar çok havalı. Motorun aldığı her darbe, motorla çarptığınız her yaratık, yüksek bir yerden yapacağınız her atlayış motora hasar veriyor ve yolda kalmamak için motorunuzu düzenli olarak onarmanız gerekiyor. Yakıt ikmaliyse



ÖLDÜRECEKLERİMİZ

KAÇIK (FREAKER) TÜRLERİ

■ ÜŞÜŞKEN (SWARMER): En çok karşılaşacağınız arkadaş bu. 3-5 tanesi pek tehdit oluşturmuyor ama sürüler bunlardan oluşuyor ve sürüye yakalanırsanız işiniz zor.

■ SOLGUN (BLEACHER): Üşüşkenlerin evrim geçirmiş, albino hali. Biraz daha zor ölmesi dışında pek farkı yok.

■ VELET (NEWT): Bunlar ergenken enfekte olanlar. Çatılarda takılıyorlar ve normalde saldırgan değiller ama sağlığınız azsa veya tehdit altında hissederlerse çekirge gibi üzerinize zıplıyorlar.

■ ÇIĞIRTKAN (SCREAMER): Çığlık atarak sizi 2-3 saniyeliğine sersemletiyor ve üşüşkenleri etrafınıza topluyor. Anında öldürülmeli.

■ YARMA (BREAKER): Kaslı ve iri abiler. Bir silleyle canınızı yarıya indirebiliyorlar, o yüzden uzaktan kafalarına nişan alın derim. Gelişmiş arbalet çok etkili.

■ KOŞUCU (REACHER): En büyük baş belası. Aşırı hızlı. Mermi isabet ettirebilmek için sürekli odak kullanmanız, haliyle bol bol odak kokteyli içmeniz gerekiyor.

ENFEKTE OLMUŞ HAYVAN TÜRLERİ

■ AZGIN (RAGER): Enfekte olmuş ayı. Sıradan ayıya göre çok daha güçlü. Bomba, molotof, ne varsa kullanmanız gerekiyor indirebilmek için.

■ ATILGAN (RUNNER): Bu da bildiğimiz kurdun çok daha hızlısı, sizi motordan düşürebilecek kapasitede olduklarını bilmeniz yeterli.

■ ÇIĞIRTKAN (CRIER): Çıldırmış kuzgunlar. Az hasar veriyorlar ama başınıza üşüşünce sinir bozucu oluyorlar. Kurtulmanın tek yolu elektrik direklerindeki yuvalarını yakmak.



açık dünyada bulacağınız benzin istasyonları veya benzin bidonlarıyla yapılabiliyor, kamplarda da krediyle benzin alınabiliyor. Ben oyunda motorla basıp gitmekten çok keyif aldım ama tabii son zamanlarda bünyem atlı oyunlara iyice alıştı, birkaç kez motor uzakta kalınca ıslık çalmaya yeltendim, sizlerden gizleyecek değilim.

Peki çatışmalar nasıl? Yakın dövüşte vuruş hissi elinizde ne olduğuna göre değişiyor. Düz beyzbol sopası hiç tahmin edici değilken, çivi ya da testere bıçağıyla güçlendirdiğiniz sopayla yaratık kafası dağıtmak çok daha tok bir vuruş hissi sağlıyor, mutlu ediyor. İnsanlarla girilen çatışmalardaysa klasik siper al, vur taktiği işlerken, yapay zekâ pek memnun edici değil. Düşmanın siper aldığı yerden kafasını çıkarmasını bekliyorsunuz ve elbette çıkarıp size kafadan vurma deneyim puanı bonusunu veriyor sağ olsun (bu durumda sağ olmuyor ama neyse). Ayrıca bazen dibinden geçtiğiniz düşman sizi fark etmeyebiliyor.

Biraz da teknik kısma geçeyim. Grafikler ve sesler, arada giren şarkılar muazzam. Motor sürerken defalarca durup manzara izlediğim yerler oldu. Ayrıntılı fotoğraf moduyla bu manzaraları daha muhteşem hale getirmek de mümkün. Yağmur veya kar yağışı da atmosferi direkt değiştirmeyi başaracak kadar güzel yapılmış (Ayrıca hava durumu savaşlara da minimal düzeyde de olsa etki ediyor. Yağmurlu havada düşmanın sizi görmesi daha zor oluyor mesela). Yapımcılar, oyunda toplam 6 saatlik ara sahne olacağını söylemişlerdi, 6 saati bulmuş mudur bilemiyorum tabii ama içeceğinizi yanınızda tutup bol bol ara sahne izlemeye hazır olun.

Performans sorunu ve özensizlikler

PS4 Pro'da ilk defa bir oyunun bu kadar kastığını görüyorum. Özellikle motor üstünde giderken ciddi fps düşüşleri yaşadım. 2 defa da oyun tamamen donarak yeniden başlatmamı gerektirdi ve işin kötüsü 1 saat önceki kayıttan başlamak zorunda kaldım. Bunların dışında geç yüklenen ya da bazen hiç yüklenemeyen kaplamalar, nesnelerin içine giren NPC'ler ve bazı bug'lar da mevcut.

Bunlar yamayla düzeltilecek şeyler ama, beni esas üzen özensizlikler oldu. Not ettiklerimi şöyle kısaca özetleyeyim: Ön plandaki karakterlerin yüz animasyonları, mimikleri gayet başarılıyken, geri kalanlar için aynı özen gösterilmemiş. Bandaj vs. kullanımında animasyon yok, tuşa basıyorsunuz şak diye sağlık yükseliyor. Bir görev sırasında her yer bembeyaz karlarla kaplıyken, görev bitince hop diye karlar gidiveriyor. Veya aynı şekilde, Deacon'ın

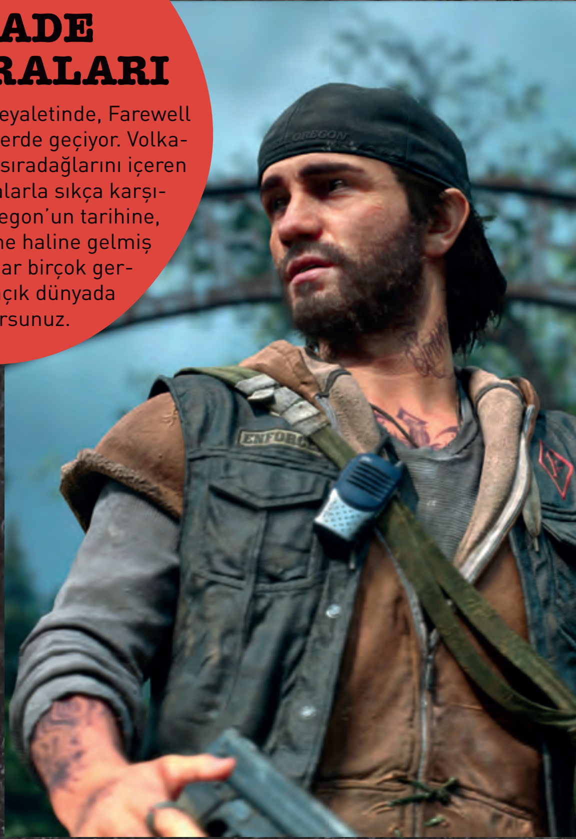
SÜRÜLER ÇOK UĞRAŞTIRSA DA, ONLARI TEMİZLEDİĞİNİZDE ALACAĞINIZ TATMİN DUYGUSU MUAZZAM.



CASCADE MANZARALARI

Oyun ABD'nin Oregon eyaletinde, Farewell kasabasına yakın bir yerde geçiyor. Volkanik göller ve Cascade sıradağlarını içeren muhteşem manzaralarla sıkça karşılaşacağınız gibi, Oregon'un tarihine, yerli halkına, efsane haline gelmiş hikâyelerine kadar birçok gerçek bilgiyi de açık dünyada bulabiliyorsunuz.





DAYS GONE

Deacon'ın her yerinden motorculuk akıyor.



Arkanı dönme... Lütfen arkanı dönme...



üstü yavaş yavaş karla kaplandığında "güzel ayrıntı" diye sevindirirken, 2 dakika sonra o görüntü saçma şekilde uçuverince üzüyor. Biten bir görev hakkında konuşmalar henüz başlamamışken, o görevle çok alakasız başka bir görev başlayıveriyor. Çeviri konusunda fikir sahibi olabilmek için oyunu Türkçe altyazılarıyla oynadım, çeviri genel olarak iyi ama bazı ciddi hatalar da fark etmedim değil. Ayrıca altyazı senkronizasyonunun sıkıntılı olduğu çok yer var, bazı yazılar çok önce geliyor ve bütün keyfe limon sıkıyor. Bütün bunlar bir "PS4 exclusive" etiketine yakışmıyor açıkçası.

855 gün geçti...

Days Gone, hızlı başlangıcının ardından kendini oyuncuya yavaş yavaş açan, genel olarak oynaması keyif veren bir yapım. Ben açık dünyada yapılabilecek çok az şey bırakarak, 855 gün geçmiş bir şekilde, yaklaşık 50 saatte bitirdim. %100 bitirmek 60 saati bulur diye tahmin ediyorum. Açıkçası oynadıkça kafamdaki puan değişip durdu. Bir şeylerin eksik olduğunu hissettim oynarken hep. Vurucu olacak gibi başlayıp "peh" dedirten hikâyesinden belki.

Bunun yanında özensizlikleri, teknik sıkıntıları ve tekrarlayan kamp görevleri yerine daha özgün bir yapısı olsaydı, bir PS4'e özel oyunu daha başyapıt mertebesine koyabilirdik ama bu haliyle iyi bir oyun olmakla yetiniyor sadece. Sony oyunun bir marka haline gelmesini planladığını açıklamıştı. Hikâyenin sonu da devam oyununa göz kırpıyor denebilir. Bu durumda şahsen, yapımcıların *Days Gone*'ın olası devam oyununu daha bir epik, daha bir başyapıt seviyesine taşımasını bekleyeceğim artık demek ki.

PS4'e özel çıkan diğer yüksek bütçeli oyunları düşünüyorum da, *Uncharted* serisi, *The Last of Us*, *Horizon: Zero Dawn*, *Bloodborne*, *God of War* vs... Bunların başyapıt seviyesinde olduğunda mutabıkız değil mi? Eh o "exclusive = başyapıt" formülüne o kadar alıştık ki (belki de şımardık demeliyim), o "exclusive" ifadesini görür görmez gözlerimizi belertiyoruz artık. Böyle olunca beklenti de tavan yapıyor haliyle.

Days Gone'da olan da tam olarak bu. Gözlerimiz yine başyapıt mertebesindeydi, ama başımızı biraz aşağı eğmek zorunda kaldık.



+

- Muhteşem manzaralar sunan görsellik
- Başarılı atmosfer
- Motor sürüşü çok keyifli
- Motoru özelleştirebilme de var
- Boozer karakteri
- Türkçe altyazı desteği

−

- Performans sorunları ve bug'lar
- Tekrarlayan yan görev yapısı
- Çeşitli özensizlikler
- Yapay zekâ parlak sayılmaz
- Altyazı senkronizasyon sorunları

7+



Son Karar

PS4'e özel diğer oyunlara kıyasla sönük kalsa da güçlü yanlarıyla kendini zevkle oynatmayı biliyor.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** SIE Bend Studio | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 429 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** daysgone.fandom.com

SALGIN TEMALI OYUNLAR

Ters giden bir deney, bilinçli olarak üretilmiş bir biyolojik silah, aniden oluşan bir mutasyon... Sebebi ne olursa olsun, salgın teması birçok popüler yapımda işleniyor. Hızla dünyadan silinen insanlık, geride kalanların hayatta kalma çabaları, tek bir ilaç ya da yiyecek kırıntısı için birbirini öldürenler, salgına sebep olan biyolojik faktörü ortadan kaldırma deneyleri... Salgın senaryoları genellikle bu şekilde benzerlikler gösteriyor. Bir gün gerçekten global bir salgın yaşarsak neler olacağını az çok tahmin ediyoruz yani. Hatta belki hazırlıklı hale gelmiş bile olabiliriz :P Ben de bizi olası salgınlara karşı "eğiten" belli başlı oyunlardan oluşan ufak bir liste hazırladım. Buyurunuz, virüssüz günlerde kullanınız.



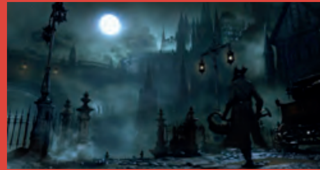
RESIDENT EVIL

Resident Evil bu listeye kafadan girer elbet. En son Şubat ayında serinin 2. oyununun muhteşem bir yeniden yapımıyla taze taze karşımıza çıktı. Umbrella Corporation'ın T-Virüsünü yayarak insanları ve hayvanları zombilere dönüştürmesiyle başlıyordu kabus. Arada zayıf halkalar olsa da, devam oyunlarıyla klasik bir marka olmayı başarmıştır Resident Evil.



THE LAST OF US

Devam oyununu yana yakıla beklediğimiz The Last of Us, PS3'ün en büyük güzelliğiydi bana kalırsa. Beyinde büyüyen bir mantarın yol açtığı salgın ortamında, taş gibi yazılmış Joel ve Ellie karakterleri, duygusal öyküsü, insanı içine çeken sürükleyici oynanışıyla oyun dünyasının en büyük başyapıtlarından birine tanık oluyorduk.



BLOODBORNE

From Software klasiği Bloodborne, PS4'e özel ilk büyük oyunlardan biriydi. Yharnam şehri sakinlerinin bir nevi kan zehirlenmesi sebebiyle korkunç yaratıklara dönüşmesini konu alıyordu. Benzersiz gotik atmosferi, birbirinden sevimli (whaat!?) boss tasarımları, kendini asla açık etmeyen ama etrafa serpiştirilmiş bilgi kırıntılarıyla ipuçları veren hikâyesiyle, bir bütün olarak son derece epik bir deneyimdi.



BIOSHOCK

BioShock, temelinde bir distopyayı konu alıyor ama Rapture halkının aşırı ADAM kullanımının ağır yan etkileri (mutasyonlar ve hafıza kaybı) sonucunda saldırgan birer canlıya dönüşmesi de bir tür salgın olarak görülebilir. İnanılmaz su altı şehri tasarımı, felsefi göndermeleri ve su gibi akan oynanışıyla modern klasikler arasındaki yerini almış durumda.



PLAGUE INC. EVOLVED

İşlerin tersine döndüğü ve bir virüsün tüm dünyaya yayılmasını, insanlığın ortadan kalkmasını sağlamaya çalıştığımız bir oyun. Virüsümüzün evrim geçirmesi ve geliştirilen tedavilere cevap vermemesi için uğraşmanın, bu sefer virüsten yana olmanın verdiği keyif, bazı şeylere tersten bakınca ortaya başarılı işler çıkabildiğinin bir kanıtı adeta.



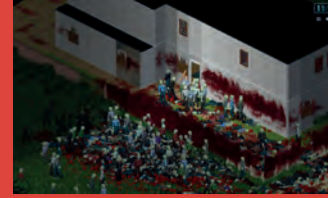
THE WALKING DEAD

Telltale'in The Walking Dead uyarlamasında sebebi bilinmeyen bir salgınla dünya "yürüyen ölü"lerle doluyor, seri boyunca Clementine'ın büyümesine tanıklık ediyorduk. Bize sunulan ve çok önemli gözüken seçimlerin dahi hikâyeyi aynı noktaya götürdüğünü görünce biraz hayal kırıklığı yaşasak da, bu duygusal hikâyeden etkilenmemek imkansız!



SUNSET OVERDRIVE

Dünyanın en geyik oyunlarından Sunset Overdrive'da, düzgün test edilmemiş bir enerji içeceği, insanların endokrin sisteminin aşırı hızlı çalışması sonucunda zombilere dönüşmesine sebep oluyordu. Rengarenk ve esprilerle dolu açık dünyası, birbirinden eğlenceli silahları ve parkur sistemiyle eğlence katsayısı tavan yapmış bir oyundu. Xbox One'a özel geliştirilen oyun birkaç ay önce PC için de çıktı.



PROJECT ZOMBOID

2013'ten bu yana hâlâ erken erişimde olan Project Zomboid'te, salgının sebebi suyla ve yemeklerle yayılan ama neyin sebep olduğu henüz tam olarak bilinmeyen bir enfeksiyon. İzometrik kamerasıyla eski tarz oyunlara özlem duyanları can damarından vuran oyun oldukça gerçekçi bir hayatta kalma deneyimi sunuyor. Ha gayret tam sürüme de az kaldı. :)



THE DIVISION

ABD'de Black Friday gününde yaşanan çılgınlığın sonucu yıkıcı olmuştu: Paralardan bulaşan ve hızlı yayılan bir virüs. Online looter shooter türündeki oyunda, The Division'a bağlı bir ajan olarak, New York'ta hayatta kalan insanları koruma görevini üstleniyorduk. İlk oyun beklentileri karşılayamamış olsa da devam oyunu daha yüksek puanlara sahip.



DYING LIGHT

Dying Light'ta salgının sebebi kuduz virüsünün mutasyona uğramış haliydi. Virüs ışıktan etkilendiği için, geceleri tehlikeli yaratıkların gezindiği açık dünyası, birçok farklı silah seçeneği, akıcı parkur sistemi, online ve co-op seçenekleriyle önemli bir yapımdı. Chris Avellone'un yazar kadrosuna eklenmesiyle 2. oyunu merakla bekliyoruz.

Pazar günü öğlen uyanıp evde hazır kahvaltıya denk gelince ben.



STEAMWORLD QUEST: HAND OF GILGAMECH

Robotlar ve Ejderhalar

EGE SAĞIN

Fırıncının kahraman olmak isteyen kızı, inek bir kimyager ve annesinin bodrum katında yaşayan genç bir zanaatkâr; kasabalarına gizemli bir ordu saldırınca kendilerini amansız bir maceranın içinde bulur. İşte böyle eşsiz, daha önce kimsenin düşünmediği bir senaryoyla başlıyor *SteamWorld Quest*. Aynı evrende daha önce üç farklı türde oyun yapan Image & Form bu defa sıra tabanlı ve saldırılarla yeteneklerin kartlarla gösterildiği bir RYO'yla evrenini genişletmiş. Öncelikle senaryo açısından bir beklentiniz olmasın, klişelerle dolu. İşlenişi de ara sıra çıkan, yazılı ve herhangi bir seçim yapmadığınız diyaloglarla oluyor. *SteamWorld* serisinden alıştığımız hafif uçuk kaçık mizah tarzı aynen devam ettiği için bu kısımlar çok da sıkıcı olmasa da zaman zaman oyunun oynanış mekanikleriyle hikâyesinin farklı yaş kitlelerine hitap ettiğini hissettirebiliyor doğrusu.

Oyuna ilk başladığımda görselliğinden çok etkilendim. Özellikle karakter tasarımları ve animasyonları şahane gözüküyordu, hatta karakterlerimi sağa sola götüre götüre animasyonlarını izlediğim anlar oldu fakat mekân tasarımları kendini hızla tekrar etmeye başlıyor. Zaten epey boş ve kimliksiz tasarımlar. Yani standart bir orman sahnesi, standart bir zindan sahnesi vs. Harita birbirine bağlı odalardan oluştuğu için prosedürel oluşturmayla belli modellerin ve kaplamaların tekrar tekrar kullanıldığı hissini alıyorsunuz. Pazarlarken "elle çizilen güzel bir dünya" cümlesinden, çok daha özenilmiş ve "planlı" duran bölüm tasarımları beklerdim.

SteamWorld'de kartlar yeniden dağıtıldı

Esas oyunun parladığı yerse oynanış. Partinizde 3 kahraman ve her kahramanın da 8 kartı olabiliyor. Böylece 24 kartlık bir desteyle savaşa giriyorsunuz. Fakat ikisi sonradan açılmak üzere toplam 5 kahramanınız ve her kahramanın da yaklaşık 20'şer tane kartı var. Bu da çok ciddi bir çeşitlilik sunuyor. Üstüne kahramanların birbirleriyle sinerji oluşturan kartları ya da bir turda oynama hakkınız olan üç kartın tamamını aynı kahramandan oynarsanız gerçekleşen "kahraman zinciri" özelliği gibi ek mekaniklerle de bu çeşitlilik destekleniyor. Bazı kartları hazine sandıklarından bulurken bazılarını hikâyede bir olay yaşanınca elde ediyor, geri kalanları da dükkânda, topladığımız malzemelerle satın alıyoruz. Yalnız oyunun ekonomisi biraz sorunlu. Hem satın alınacak onca kart hem de neredeyse her kartın birden çok geliştirme imkânı var ancak kazanılabilen para ve malzemelerle bunların çok azını almak mümkün. Oyunu zorlaştırdığı söylenemez ama aklıma gelen pek çok farklı deste kombinasyonunu deneyememek ve dükkâna her girişimde bunların gözüme sokulması tadımı biraz kaçırdı.

Tecrübe puanı kazanıp seviye atlama sisteminin de hiçbir esprisi yok çünkü sadece özellik puanlarınız artıyor. Ne yetenek açılıyor ne yeni kart açılıyor ne de bulduğunuz silah ve eşyaların seviye sınırı var. E düşmanlarla da hep denk seviyede gidilince o sistem sadece rakamları daha büyük göstermeye yarıyor. Bir de savaşlar çok uzayabiliyor. 35-40 tur süren boss dövüşlerim oldu. Sık sık hem sırayı hem de enerjiyi savunmalara harcayınca, karşıda da 15.000 canlı boss olunca hiç hasar almasanız bile kendisini öldürmesi çok uzun sürüyor. Kullandığımız ve destede kalan kartları görememek, karakterlerdeki etkilerin kaç turu kaldığını bilememek gibi basit eksiklikler de diğer zayıf yönler.

Klişelerle dolu hikâyesine, birbirini tekrarlayan düşmanlarına ve bazı ufak eksikliklere rağmen *SteamWorld Quest* çok keyifli bir sıra tabanlı RYO ve kart oyunu. 25 dolarlık fiyatı da Switch standartlarına göre çok kötü sayılmaz. Switch'inizde oynayacak oyun arıyor ve yüksek fiyatlardan yakınıyorsanız bu oyuna bir şans vermenizi öneririm.

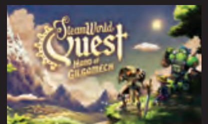


- Karakter tasarımları ve animasyonları
- Mizahi sunum
- Kart ve mekanik çeşitliliği yerinde
- Kaliteli bir sıra tabanlı savaş sistemi var



- Kendini tekrar eden bölüm ve düşman tasarımları
- Hikâye klişe dolu

7



Son Karar

Fiyat/performans açısından çok sağlam bir Switch oyunu.





TÜR: RYO / Kart | **YAPIM:** Image & Form | **DAĞITIM:** Thunderful Publishing
DİJİTAL İNDİRME: 25 dolar (Nindento eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** steamworld.fandom.com



Çok fazla sinir bozucu aktivite sizi bekliyor. Job Simulator'ı özlemle anacaksınız.

VACATION SIMULATOR

Sanal turizm dolandırıcılığı

ALİ SEZGİN

Bu gözlükler çıktığından beri dertten tasadan bunaldığımda ilk uğradığım duraklardan biri *Job Simulator*'dı. Saçma sapan iki yemek karıştırmak veya insanlığı tam anlamamış robotlar için kasiyerlik yapmak biriken stresimi garip bir şekilde alıp götürüyordu. O yüzdendir *Vacation Simulator*'ın çıkacağını duyunca 5 yıl boyunca çıkamadığım yaz tatilini bu yıl da iptal etmeye karar verdim. Bir robot müzesinde tatil yapmak varken gerçek tatili kim ne yapsın değil mi ama?

Job Simulator muazzam bir oyundu çünkü aptal iş ortamlarında yapılabilecek bütün saçmalıkların mümkün olduğu bir kum havuzu sunuyordu. Düşünün ki blender'ın içine saksı atıp bunu da kaynatırsanız bir anda elinizde konserve saksı çorbası oluyordu. Neredeyse her olasılığın düşünüldüğü bir seriyi devam ettirmek her yiğidin harcı olamaz elbette. Owlchemy Labs için de durum biraz böyle olmuş. *Job Simulator* ne kadar serbest ve rahat bir oyunsa, ironik bir şekilde *Vacation Simulator* da bir o kadar görev bazlı ve çizgisel.

Vacation Simulator'da yine şapşal robotlarla insan davranışlarını canlandırıyor olacaksınız. Bu kez tek fark bütün bu işlemlerin çok katı bir görev sistemine bağlanmış olması. Bölümler ve bölgeler katmanlara ayrılmışlar ve bunları farklı tatil aktivitelerini yaparak açmak gerekiyor. Sıkıntı şu ki, aktivitelerin çoğu çok sıkıcı ve *Job Simulator*'daki kadar komik de değiller. Ormanda tekrar tekrar resim yapmak veya her karakterle selfie çekmek, o da olmadı saçma kelebekleri kovalamak benim eğlence anlayışıma çok uymuyor. Espriler de eskisi kadar iyi gelmedi bana. İlk oyundaki o insanlığı anlamayan garip robotlar hâlâ orada duruyorlar ama sanki arkadaş ortamında herkesin güldüğü espriyi tekrar anlatır gibiler. Zamanında güldük geçtik evet ama bunun ötesine geçilmesi gerekiyor artık.

Tatil görevleri

Vacation Simulator'da orman, sahil ve dağ olmak üzere toplamda üç bölge var ve eğer yeni içerikleri açmadıysanız her defasında boğucu derece dar ve sınırlı bir alanda başlıyor olacaksınız. Bu bölgeleri zamanla açıp ilerlemek mümkün olsa da inanın bana oyunu incelemiyor olsaydım bu saçma aktivitelerin yarısından çoğuyla uğraşmazdım.

Bu şekilde bakıldığında karşımda hayal kırıklığı yaratan bir oyun olduğunu söylemem yanlış olmaz. Daha ilk denemesinde muhteşem bir sanal gerçeklik oyunu yaratan bir firma nasıl böyle hatalara düşebilir anlamak mümkün değil. *Vacation Simulator*, *Job Simulator*'ın üzerine hiçbir şey eklememekle kalmıyor, bir de üstüne ilk oyunda düzgün çalışan pek çok mekaniği başarısız olarak aktarıyor.

Kafanızda her yaştan oyuncunun zevk alabileceği bir deneyim canlandıysa ne olur hemen o imajı yok edin. Çünkü *Vacation Simulator*'da eğlenceye fazla yer yok.

Her kombinasyonun düşünüldüğü bir sandbox'tan onun çizgisel bir kopyasına yolculuk.



- Bolca içerik var



- Oyunun sizi sınırlaması sinir bozucu
- Espriler komik değil
- Mini oyunların çoğu vasat

6



Son Karar

Tatile çıkmanın en iyi yolu hâlâ gerçekten tatile çıkmak.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Owlchemy Labs | **DAĞITIM:** Owlchemy Labs
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam), 30 dolar (Oculus Store) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-139-vs







Tedarik noktalarının yerini üzerindeki balonlardan anlayabilirsiniz.

BATTLEFIELD V: FIRESTORM

Ateş düştüğü çemberi yakar

ALİ SEZGİN

Oyun sektörü yıllardır bir o trend bir diğeri koşturup duruyor. *Team Fortress 2* zamanında önüne gelen takım bazlı oyun çıkarmaya çalışırken, Dota'nın patlamasıyla ortalık bir anda moba dolmuştu. Hayatta kalma temalı oyunlarının biz oyun eleştirmenlerinin kâbusu olduğu bir dönemi de gayet net bir şekilde hatırlıyorum. Battle royale konusu da farklı sayılmaz. Önüne gelen firma bir battle royale yapıyor ve çoğu da önceki örneklerde olduğu üzere unutulup gidecek.

Battlefield söz konusu olduğundaysa işler değişiyor çünkü grafik motorundan oyun yapısına, yıkılabilir binalardan geniş alanlarına, yıllarca DICE'ın ürettiği bütün altyapı sanki bu türü desteklemek için yapılmış gibi.

Benzerlikler, farklılıklar...

Firestorm'un kâğıt üzerinde türdeşlerinden öyle aman aman büyük farkları yok. İçinde kalmanız gereken çember devasa bir ateş çemberi ve arada oyuncuların toplanması için Supply noktaları açılıyor. Bunun haricinde *PUBG*'yi oynadıysanız, Firestorm'da da ne beklemeniz gerektiğini aşağı yukarı biliyorsunuz demektir. Firestorm'un güzelliği yıllardır zaten büyük savaşları ve açık alanlarıyla *Battlefield* serilerine hizmet eden Frostbyte motorunda yatıyor. Oyun mükemmel gözüküyor bir kere. Öyle küp küp binaların arasında gezme veya her şehirde performans sorunlarıyla boğuşma gibi bir derdiniz olmuyor. Oyunun haritası Halvoy da zaten buna izin verecek potansiyele sahip. Sık ormanlardan karlı dağlara kadar geniş bir topografik alan var ve bunların çoğu oyuncunun aklında kalacak "simge noktalar" içeriyor. Halvoy şimdiye kadar çıkmış en geniş *BF* haritası ama oyun hiçbir zaman bunun tamamını kullanmıyor. İlk çember siz daha uçaktan inmeden açılmış oluyor ve bir anda haritanın yarısını kaybetmiş oluyorsunuz. Bunda Firestorm'un sadece 60 kişiyle oynanıyor olmasının da payı var elbette. Bunun artıları da yok sayılmaz; benzeri oyunlarda oyuncular kendilerine bir yağma rotası belirlerken, Firestorm'da bu çok akıllıca bir taktik olmuyor. Zira bir önceki oyunda oldukça verimli olan bir nokta, haritadaki konumu nedeniyle bir anda işe yaramaz hale gelebiliyor.

DICE birbirini haklamak isteyen oyuncuları bir araya getirmek için de çok uğraşmış. Oyunda tanklar var ancak bunlar sığınaklar içine kapanmış durumdalar. Sığınağın kapılarını açmak için sağ ve sol tarafında bulunan vanaları yaklaşık 15 saniye kadar çevirmek gerekiyor. Sorun şu ki, bu tankların bulunduğu sığınak kapıları açılırken, genişçe bir alandan duyulan sirenler çalmaya başlıyor. Yani tank sahibi olmak istiyorsanız bunun oldukça ciddi bir bedeli var. Zaman zaman açılan tedarik noktalarının konumu da bütün oyuncular tarafından görülebildiğinden burada da ciddi çatışmalar oluyor. *PUBG* benzeri oyunlarda evlere saklanan oyuncuları deliklerinden çıkarmak ciddi bir uğraş gerektirebilir malum, Firestorm'da yıkılabilir yapılar sayesinde böyle bir sorun yok. Bütün duvarlar yıkılabilir, bütün katlar çökebilir haldeyken binalar bulunmak isteyeceğiniz son yerler olacaklar.

Battlefield gibi battle royale mi, battle royale gibi Battlefield mı?

Firestorm'un en büyük sorunu bir battle royale oyunu olmasından çok *Battlefield* yanının ağır basmasında yatıyor. Ölen düşmanlar Sonic'in açtığı halkalara benzer şekilde eşyalarını ortalığa saçıyorlar. Yerden eşyaları seçmek, bazen duvarların arkasına kaybolan kurşunları bulmaya çalışmak tam bir işkence olmuş. Onca detayı düşünen yapımcıların bunu atlamasına hayret ettim.

Battlefield V zaten başlı başına çok başarılı bir oyunken, Firestorm tek başına bu oyunu almanız için bir neden olmayacak. Görsel manada en güzel ve performans olarak en akıcı battle royale oyunu şu noktada ancak daha ileriye gitmesi için, benzeri yapımcıların yıllardır yaptıkları geliştirmelerin de göz önüne alınması gerekiyor.

Firestorm bırakın en iyi gözüken battle royale oyunu olmayı, piyasadaki en güzel oyunlardan biri. PC'leri de çok zorlamıyor.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** DICE | **DAĞITIM:** Electronic Arts / Aral
DİJİTAL İNDİRME: Ücretsiz (Güncelleme) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** battlefield.fandom.com

DEVIL MAY CRY 5: BLOODY PALACE

Buyurun bir de böyle savaşın!

ONUR KAYA

Ortamın *DMC* delisi olarak oyunun içeriğini hunharca tükettiğimden, tekrar oynanabilirliği zaten had safhada olan oyunun ömrünü daha da uzatacak ve tüm bölüm sonu canavarlarıyla istediğimiz karakteri seçerek savaşmamıza olanak verecek Bloody Palace güncellemesini büyük bir açlıkla beklemekteydim. Nihayetinde güncelleme geldi ve Bloody Palace'ın *DMC 5* enkarnasyonunu görüp başında delirmek şansına eriştim.

Bilmeyenler için özetlemek gerekirse

Bloody Palace, seriye ilk olarak *DMC 2*'yle eklenen bir "hayatta kalma" modu. Son halinde 101 düşman dalgası barındırıyor ve bizleri oyundaki her bir bölüm sonu canavarıyla aralıklı olarak tekrardan kapışmak durumunda bırakıyor. Düşmanların zorlukları kademeli olarak artıyor: İlk dalgalarda Devil Hunter zorluğundan fırlamış düşmanlarla kapışırken sonlara yaklaştığınızda Dante Must Die seviyesinde yaratıklar ve bölüm sonu canavarları kesmek durumunda kalıyorsunuz. Bunu belli bir süre zarfında yapmanız gerek, öldürdüğünüz her düşman zorluğuna göre sayacınıza ekstra zaman ekliyor. Üstüne oyunun normal zorluklarından farklı olarak Bloody Palace, Gold Orb veya Red Orb kullanarak devam etme şansı sunmuyor, herhangi bir şekilde kayıt noktası da barındırmıyor. Öldüğünüz anda sil baştan başlıyorsunuz. Ancak önceki Bloody Palace modlarından farklı olarak, durup dinlenmek istediğinizde, sadece dalga aralarında olmak üzere ilerlemenizi kaydedip oyundan çıkabiliyorsunuz. Oyunun fazlasıyla parmak yorabildiğini ve Bloody Palace'ı baştan sona oynamanın totalde 2-2,5 saat civarı bir zaman aldığını düşününce hayat kurtaran bir yenilik bu. Zaten koymasalar hakikaten ayıp olurmuş çünkü *DMC 5*'teki Bloody Palace, *DMC 4*'tekine kıyasla CİDDEN zor. Dikkatinizi tümüyle vermezseniz bana çokça olduğu gibi düşmanların Devil Trigger açarak deli gibi hasar vermeye başladıkları son 20 dalgada gafil avlanıp küfür kıyamet başa dönersiniz. Dikkatiniz dağılmaya başlarsa veya yorulursanız durdurup ara verin, yoksa çok büyük ihtimal son düşmanları göremeyeceksiniz. Bu arada artık önceden ulaşıp gördüğünüz dalgaları menüden seçip tekil olarak oynayabiliyor, bu sayede zorlayıcı bulduklarınız için taktik geliştirebiliyor ve rekor sürenizi görebiliyorsunuz ki bu da gerçekten faydalı bir başka özellik.

Modun en güzel tarafı, karşınıza olabildiğince farklı düşman kombinasyonları çıkarıyor olması. Oyunu normal bir şekilde bölüm bölüm oynarken Gold Orb kullanabilmenin ve süre sınırının olmamasının verdiği rahatlıkla karambole yendiğiniz Fury ve Hell Judeca gibi bazı düşman tiplerinin zayıflıklarını öğrenmeniz ve grup içinde savaşırken en çok tehdit yaratan düşman tiplerini olabildiğince hızlı aradan ayıklamanız gerekiyor. Yoksa bir araya gelip canınıza okuyorlar, 2-2,5 saat dediğime bakmayın. O son düşmanı indirip modu tamamlayabilmek totalde çok daha uzun bir zaman alıyor. Ben modu ilk oynayışımda 90. dalgaya gelebildim ama nihayet tamamlayabildiğimde harcadığım toplam zaman 30 saat civarlarında dolaşıyordu. Dikkat dağınıklığının bedeli çok ağır oluyor Bloody Palace'ta, oynamadan kahve falan için. Ayrıca Jump Cancel yapmayı öğrenseniz iyi olur, sonlara yaklaştıkça düşmanları çok yükseklere çıkarıp kafa rahat bir şekilde kesebilmek acayip kullanışlı. Jump Cancel bu oyunda eskisine kıyasla çok çok daha kolay hem. Zaten düşmanlarınızın üzerinden Enemy Step'le zıpladıkça DT barınız da doluyor, düşmanları öldürmeden DT doldurabildiğiniz için duble faydalı.

Boşuna mı?

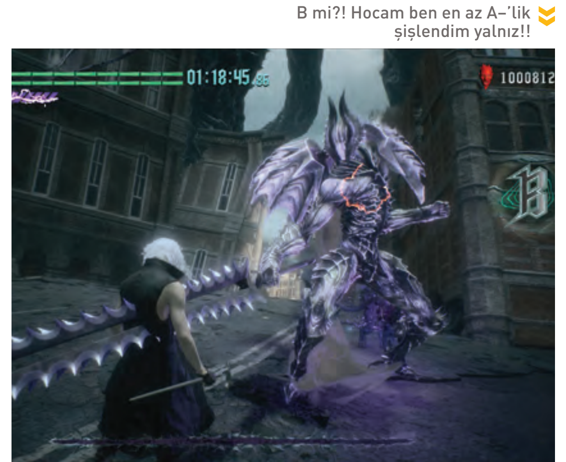
Peki o kadar uğraşıp Bloody Palace'ı bitirince elinize bir şey geçecek mi? Evet. *DMC*'nin en büyük ödülü her zaman daha iyi oynamayı öğrenmek olmuştur elbette ancak *DMC 4*'ün aksine *5*'te Bloody Palace kendisini bitiren oyuncuyu eli boş yollamıyor. Her karakterin farklı bir bitiriş animasyonu var ve bu animasyon, sonrasında dövüş sırasında kullanabileceğiniz yeni bir "provocation" hareketi olarak repertuvarınıza ekleniyor. İşin güzel tarafı her birinin bir faydası olması: Nero'nunki yavaş yavaş DT barını dolduruyor, V'ninki bastonuyla dövüş içerisinde hasar verebilmesini sağlıyor, Dante'ninki de verdiğiniz hasarı artırıyor. Bunun yanı sıra sayaçta ne kadar zaman artırdığınıza bağlı olarak her 10 dalgada bir Red Orb kazanıyorsunuz.

Bloody Palace *DMC* pastasının özlenen kreması olarak, lezzeti öncekinden daha bile tatmin edici bir şekilde geri dönmüş. Ömür törpüsü isteyenlere *Sekiro* üstüne iyi gelecektir diye tahmin ediyorum.

DMC 2'den beri serinin sevilen zorlu modlarından olan Bloody Palace, en iddialı oyuncuyu bile uzun süre meşgul edecektir.



B mi?! Hocam ben en az A–'lik şişlendim yalnız!!



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** devilmaycry.fandom.com



Yardakçı kartlar özellikle düşük manalı kartlar kullanan Zoo destelerinde harikalar yaratıyor.

HEARTHSTONE: RISE OF SHADOWS

Yoksa mazbata bu destede mi?

ALİ SEZGİN

Hearthstone'la aramda süregelen bir aşk-nefret ilişkisi var. Çevremde en çok oynanan ve en erişilebilir kart oyunu olması sebebiyle istesem de *Hearthstone*'dan tam anlamıyla kopamıyorum. Aynanın öbür yüzünde beni uzaklaştıran en önemli etmense *Hearthstone*'un çok pahalı bir oyuna dönüşmesi. Sürekli gelen ek paketler (cepten çıkan paralar) oyunu güncel tutsa da oyuna para harcamadan, görev yaparak ilerlemek isteyen oyuncuların üst seviyelere çıkmasını imkânsız kılıyordu.

Siz şimdi haklı olarak "*Rise of Shadows*'ta ne değişti de geri döndün?" diye soracaksınız. Yeni duyurulan yardakçı kartları ve eğlenceli kötü adamlar haricinde fazla değişen yok açıkçası. Zaten deste tiplerine ve içeriklerine bakarak da bunu görebiliyoruz. Siz bu incelemeyi okurken meta ne kadar değişir onu bilemem ama desteler hâlâ "Control, Aggro ve Token" ağırlıklı olarak ilerliyor, murloc ve korsan desteleri de oynansa da yüksek seviyelerde oynanış çok değişmiş sayılmaz. *Rise of Shadows*'un teması daha önceki genişleme paketlerindeki kötü karakterlerin bir araya gelmesi üzerine kurulu. Dolayısıyla hem onlara ait yeni efsanevi kartlar hem de yardakçılar bu paketin reklam yüzleri konumundalar. Yardakçı kartları son derece eğlenceliler. Oyunda belirli kartlar kullanılmaları durumunda 1 manalık genel olarak güçlü özelliklere sahip rastgele yardakçılar çıkarıyorlar. Bunlardan biri herhangi bir kartınızın yerine ondan bir mana daha pahalı bir kart çıkarırken, diğeriyse 2 manalık bir yaratığı oyun alanına bırakabiliyor. 1 mana denildiğinde özellikle combo oynayan Rogue'ların yüzü parlamıştır ki durum kesinlikle öyle. Lackey ve beraberinde gelen efsanevi kart Togglewaggle'la, yapılması zor olsa da oynaması muazzam kombinasyonlar şimdiden yerini aldı. Bir de kötü adamlara ait plan kartları var ki bunlar her el biraz daha güçlenip etkili hale geliyorlar. Hagara's Scheme oyun alanındaki bütün kartlara elde tutulduğu sıra sayısı kadar hasar verirken, Togglewaggle'ın planı seçilen bir kartı o sayıda desteye ekliyor.

Senden kötü bir enerji alıyorum

Rise of Shadows'un tek kişilik içeriği henüz yayınlanmadığı için o konuda yorum yapamıyorum ama şöyle de bir durum var: *Hearthstone* tarihinde ilk kez *Rise of Shadows*'la birlikte, süregelen bir hikâye ve buna bağlı olarak paralı tek kişilik içerikler geliyor olacak. Bu konuda görmeden yorum yapmak istemiyorum. Benim oynadığım en eğlenceli kart oyunlarından biri olan *Slay the Spire* bile 40 TL'den satılırken, Blizzard'ın 4-5 avroluk içerikler sunmayı planlıyorsa çok sıra dışı işler yapması gerek. Blizzard gibi bir firmanın kolay kolay bizi hayal kırıklığına uğratacağını sanmıyorum ben yine de.

Şu noktada bakıldığında *Rise of Shadows*'la ilgili bir hayal kırıklığı yaşadığımı söylemem pek mümkün değil. Öte yandan özellikle beğendiğim, "bakın burası çokomelli" veya Bunu nasıl akıl etmişler?" diyebileceğim sıra dışı bir içeriğe de denk gelmedim. Son dönemde rush kartlarının gelişiyle birlikte kontrol destelerinin fazla güçlü olması (Bomb Warrior hariç) büyük oranda çözülmüş. Bunun dışında güzel seslendirmeleri ve yeni kartlarıyla sıradan bir *Hearthstone* paketine baktığımızı söylemem büyük bir yalan sayılmaz.

Rise of Shadows'la birlikte destenize birbirinden kötücül kartlar ekleme imkânı buluyorsunuz.

TÜR: Kart | **YAPIM:** Blizzard Entertaintment | **DAĞITIM:** Blizzard Entertaintment | **DİJİTAL İNDİRME:** 70 euro (60 kart paketi için)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** hearthpwn.com



PATH OF EXILE



Her yerde kan var

Tamamen bedava olmasına karşın 10 bölümlük doyurucu ve özgün senaryosu, dünyası, detaylı karakter sistemi ve epik yetenek ağacıyla parayla satılan çoğu hack'n slash RYO'yu tokatlayan bir oyundu *Path of Exile* ve şimdiye dek rüştünü çoktan ispatlamış durumda. Ve geç de olsa PS4 sahiplerinin konsollarını şenlendirmeye gelmiş, hoş gelmiş. Fakat tam da gelememiş gibi.

Oynanış olarak bir sıkıntısı yok aslında oyunun, yani nasıl *Diablo III* konsolda paşalar gibi oynanıyorsa *PoE* de oynanıyor. Nuh nebiden kalma ara yüzü ve kontrol şemasını saymazsak her şey tıkırında. Hakeza performans da gayet stabil. Sadece bağlantınız çok iyi değilse yer yer kasılmalar yaşayabilirsiniz ona dikkat. Oyunun bu versiyonuyla ilgili esas sorunsa chat olmaması. Bu da oyun içi ekonominin (ki takasla yürüyen ilginç bir sistemi vardır *PoE*'nin) ölü doğması demek. Bu da ister istemez elinizin



ana menüde cilalı cilalı yazan Microtransactions kısmına gitmesi demek. Eh oraya gidince göreceğiniz fahiş fiyatlı paketlere güzelce sövdükten sonra online oynamak için PS Plus gerektiği gerçeğine de ayrıca sövebilirsiniz, tutmam sizi. Hayır Steam'de bedava oynamak varken neden buradan zorlayalım ki? Ha ben tek kişi takılır giderim keyfimce diyorsanız oyun onun önüne bir engel koymuyor ve tıngır mıngır bitirebilirsiniz zaten. O yüzden çok da gömemiyorum hani.

Eski kafa görev mantığını filan çok dert etmediğiniz sürece hayli detaylı karakter geliştirme seçenekleriyle ve loot toplamakla zaten saatleriniz geçecek. Eski *Diablo*'lar tadında bir şey arıyorsanız yapıştırın gitsin. ■ **EREN E.**

+
- Karakter özelleştirmesi muazzam
- Kontrolcüyle oynaması rahat

−
- Tarihi geçmiş arayüz ve menüler
- Oyun içi ticaret ölü doğmuş
- Pahalı ek içerikler

7

Son Karar

Konsol versiyonu ne yazık ki online kısmında sınıfta kalmış.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Grinding Gear Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam, PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** pathofexile.gamepedia

MLB THE SHOW 19



Spor oyunlarının kanayan yarası

Geçtiğimiz yıl da buna benzer konulara değinmişim. Sanki *MLB The Show* incelemeleri, ağlama duvarım olmuş. Ama ne yapayım, yine aynı hislerle klavyenin başına geçiyorum.

NBA 2K, Madden ve *MLB The Show* serileri rakipsizler. Rakipsizlik de rekabeti yıllardır öldürüyor (bu cümleye bayıldım - Ö). Üstüne bir de kart açmalı online modların ne kadar popüler olduğunu düşünün. İşte bu yüzden, spor oyunlarının hiçbirinin offline modlarında derinlik yok.

Yapımcı Sony San Diego Studios, oyun çıkmadan kısa süre önce yeni eklenen özellikleri duyurdu ve Twitter'dan oyunculara oyunun hangi moduna yenilik istediklerini sordu. Neredeyse herkes, bu tweet'in altına "Franchise" moduyla ilgili bir şeyler yazdı. Sonuçta hiçbir şey eklenmedi.

Sadece offline modlar değil. Aslında oyunda genel anlamda çok fazla yenilik yok. Savunma tarafını iyileştirmek için yeni animasyonlar eklenmiş; daha becerikli dış saha topun duvardan nereye sekebileceğini önceden tahmin edebiliyor ve bu sayede siz oyuncuya topun alacağı açı daha önceden gösteriliyor. Bunun haricinde her yıl olduğu gibi oyun görsel açıdan biraz daha iyi, topun fiziğiyse biraz daha gerçekçi.

Artık ben bunların gerçekliğinden bile şüpheleniyorum, plasebo herhalde diyorum. Ancak tuhaftır, ne zaman bir önceki yılın oyununu açsam, eski geliyor. Bu bütün spor oyunları için geçerli; herhalde ekrandan bize bir tür sinyal yollayıp beynimizi tırtıklıyorlar. Yanlış anlamayın, MLB The Show 19 gayet iyi bir oyun, hatta daha önceden söylediğim gibi en gerçekçi spor oyunu diyebiliriz. Bu son oyun seriyi özellikle oynanış açısından birkaç adım daha ileri taşımış. "Herhalde öyle olacak, en yenisi bu" demeyin. Sonuçta *Madden* serisi, her yıl oynanış ve yapay zekâ açısından gerilemeyi başarıyor (he-he). ■ **YİĞİT**



+
- Gerçekçi beyzbol
- Sunum ve atmosfer
- Oyuna farklı tezahüratlar, stadyum müzikleri ekleyebildiğiniz "Sounds of the Show"

−
- Franchise modu
- Eksi ve artıların geçtiğimiz yılla neredeyse tamamen aynı olması

8

Son Karar

Aynı tas, aynı hamam. MLB kolaya kaçmış, oyunu sadece "bir adım" ileri taşımış.

TÜR: Spor | **YAPIM:** San Diego Studios | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 259 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** forums.operationsports.com

OUT OF THE PARK BASEBALL 20

lin osx win

Tanrının bir lütfu

Dünyanın en iyi beyzbol simülasyonu *OOTPB* serisi, iki yıldır World Series'i kimin kazanacağını doğru tahmin ediyor (Houston Astros ve Boston Red Sox). MLB Network adamları her sezon öncesi konuk alıyor. Ayrıca oyun MLB'yle kısıtlı kalmadan her yıl büyüyor; sadece Japonya, Güney Kore veya Dominik Cumhuriyeti gibi beyzbolun kral olduğu ülkelerin ligleri değil, Almanya'nın, İtalya'nın ve Hollanda'nın ligleri de oyuna eklenmiş durumda.

OOTPB'nin başarısının hakkını versem de, beyzbolun yazı temelli bir strateji oyunu olmak için doğduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Yani futbolu gerçeğe yakın şekilde aktarmak (sana diyorum *FM*), beyzbolu aktarmaktan kat be kat zor. Beyzbol gerçekten de kâğıt üstünde oynanıyor; *OOTBP*'nin sonuçları tutturabilmesindeki bir neden de bu.



Bütün yıldan yıla çıkan spor oyunlarında olduğu gibi, *OOTPB 20*'de de öyle ahım şahım değişiklikler yapılmamış. Daha iyi yapay zekâ, 3D maç motorunda yenilemeler, yeni strateji seçenekleri ve geçtiğimiz yılın sonunda 2019 versiyonuna eklenen Perfect Team var. Beyzbol kartlarından takımınızı kurarak siz de diğer oyuncularla kapışabilirsiniz (merhaba Ultimate Team).

Yıkadık yağladık; bu sefer biraz da eksilerden bahsedeyim: Oyunda takım için dinamikler ve takım kimyası gibi mevzular hâlâ zayıf. Oyuncuların ve antrenörlerin birbirleriyle olan ilişkisi çok basitçe yer buluyor. Yine koçlar çok detaylı özelliklere sahip değil; yeni bir koç seçerken genel becerisine ve takımla uyumuna bakıyorsunuz, o kadar. Bu yüzden takım içi olaylardan, clubhouse'da olup bitenlerden epeyce uzak kalıyorsunuz. Günlük olaylara değil, sürekli büyük resme baktığınızdan zamanla duygusuzlaşıp, oyuncularla bağ kuramıyorsunuz ve onları ticari mallarmış gibi alıp satmaya başlıyorsunuz (Öyle değiller mi zaten?).

Alın, oynayın. Anladığım odur ki bu oyunu Mike'lar, James'ler ve Jack'ler dışında kimse oynamıyor. Umarım Ömer Bey buraya bu oyunu neden oynamamız gerektiğiyle ilgili açıklayıcı bir not düşer (11 adam eldiven giyip sopa sallayıp topun peşinden koşuyor işte, evet kaç adam olduğunu bile bilmiyorum - *Ö*). ■ YİĞİT



- World Series sonucunu bilebilen gelişmiş simülasyon
- Hayali takımlar yaratabilme
- Lokal fiyatı iyi

−

- Takım içi dinamikler tekdüze

9

Son Karar

OOTPB serisinin en iyi oyunu olmayı başarmış.

TÜR: Spor | **YAPIM:** OOTBP Development | **DAĞITIM:** OOTBP Development | **DİJİTAL İNDİRME:** 61 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** ootpdevelopments.com/board

MARBLE COMBAT

win ERKEN ERİŞİM

Biz misketi böyle bilmezdik

Çocukken misket oynamışlığım çoktur. O ufacık hallerimizle karmaşık fizik hesapları yapıp birbirimizi yenmeye çalıştığımız zamanları hatırladım *Marble Combat* oynarken. Phantom8 Almanya'da konuşlanmış Türklerden oluşan bir stüdyo ve bu tarz nostaljik bir konsepte fena olmayan yeni fikirleri de ekleyerek gelmişler. Ya da gelmeye çalışıyorlar diyelim.

Oyunda biz bir misketi yönetiyoruz ve multi kısmında başkalarının bölgelerini kapmak veya kendimizinkini savunmak için diğer misketlerle savaşıyoruz. Mekanlar Toy Story ve *Katamari Damacy*'nin sıradan ev ortamını farklı perspektiflerden verdiklerinde oluşan o tuhaf atmosfere sahipler. Her taraf retro göndermelerle dolu ve görsel kalite de üst düzey. Fizik motoru da çok iyi işliyor ki oyunun can damarı bu olduğu için önemli.

Lakin oyunun şu anki halinde ne tek kişilik modda Time Attack dışında bir nane ne de multi'de oyuncu var. Yani içerik sıfıra yakın. E böyle olunca da karman çorman bir odada top yuvarlamaktan kısa sürede sıkılıyorsunuz. Ayrıca sağlam bir bug temizleme operasyonuna da ihtiyaç var. Bulunan özgün fikir iyi bir eğlence potansiyeline sahip olsa da ve yapımcıların güzel bir şey yapmak adına samimi çabasını hissetseniz de daha bayağı bir uğraşılması lazım oyunun üstünde. Erken erişim sürecini verimli değerlendirmesi dileğiyle... ■ EREN E.



Gözün kaldı değil mi oyuncaklarımda?



- Görsellik ve fizik başarılı
- Misketlerin özel hareketleri hoş
- Multisi eğlenceli gibi gibi

−

- Tek kişilik içerik çok kısıtlı
- Bolca bug
- Lobiler genelde boş

Son Karar

Bulunan konsept keyifli, potansiyel de yüksek olsa da şu an için hem bug'lar hem de içerik eksikliği insanın hevesini kırıyor.

TÜR: Platform / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Phantom8 Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **DAHASI İÇİN:** indiedb.com/games/marble-combat

FINAL FANTASY XV: EPISODE ARDYN

one ps4 win DLC

Vallahi bu sefer son

Belalı bir yapım sürecinin ardından eksik çıkan ama bana göre Royal ve Windows Edition'larla olması gereken hale güç de olsa gelen *FF XV*'in son DLC paketi oldu *Episode Ardyn* ve adından da anlaşılacağı üzere oyunun baş kötüsü Ardyn Izunia'nın trajik öyküsünü işliyor bu 3-4 saatlik yapım.

Bir kere karakterin motivasyonlarını, neyi niçin yaptığını gayet güzel anlıyor ve Caelum Hanedanı'nın hükme nasıl geldiğini görüyoruz 2000 yıl evvel. Hatta oyun Ardyn'e acıyalım diye o kadar trajedi kasıp mevzuyu zorluyor ki bir noktada "evet hadi sadede gelip kötü olalım" dediğim de oldu. Ki o da zaten kısa sürüyor epey. Insomnia şehrinde kaos yaratıp Kingsglavie avlamaktan ve 2 boss savaşından ibaret oynanış. Birkaç da kule açıyorsunuz o kadar. Diğer karakter DLC'leriyle kıyaslayınca *Episode Ignis* halen daha iyi bundan ama senaryodaki epey önemli açıkları kapattığı için *Ardyn*'e de çok laf edemiyorum. Çünkü hem dünyanın tarihçesini etraflıca öğrenme şansınız var hem de ana oyundaki pek çok mevzunun neden öyle olduğunu bu DLC'den sonra daha iyi anlıyoruz. Oynanış zaten aşırı kolay ve gerçekten ölümsüz olduğunuzdan ölmek için özel çaba sarf etmeniz falan lazım, öyle diyeyim. Harita anlamsızca boş ve kamera nedense oldukça sorunlu, yan aktiviteler de Ardyn'e saçma şapkalar almaktan ibaret. Onun dışında klasik *FF XV* işte, ne eksik ne fazla.



Lakin iptal edilen Lunafreya ve Noctis DLC'lerinin de içimizde ukde kalacağı kesin (kitap çıkacakmış onlar hakkında - Ö). Her şeyi anlayayım diyenler zaten Ardyn'i kaçırmayacaktır, diğerleri pas geçebilir. Oynamadan önce 15 dakikalık Prologue animesini izlemeyi de unutmayınız. ■ **EREN E.**

7

Son Karar

Yolculuğun sonu en başa sararken FF XV dünyasındaki tüm gedikler kapanıyor.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Square Enix | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (Steam, PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** finalfantasy.fandom.com

SPACE JUNKIES

psvr rift vive VR

Uzayda kimse dönemediğinizi duyamaz

Sanal gerçeklik furyasının güzel yanlarından biri, kimse neyin tutup tutmayacağını, bir sonraki VR bombasının ne olacağını bilmiyor. *Broken Sword*'un birinci kişi gözünden oynanan oyunu da satış rekorlarını alt üst edebilir, basit bir battle royale de... Ubisoft'u bu konuda çok takdir ettim çünkü işi garantiye almak için tek değil iki oyunu birden sanal gerçeklikte harmanlamışlar. *Quake* ve *Descent* serileri günün birinde evlenip, çocuk yapmaya kalksalar ortaya çıkan sonuç *Space Junkies*'den çok farklı olmazdı.

Space Junkies'de uzay temalı arenalarda farklı silahları kullanıp, süzülürken dövüşmeye çalışıyor olacaksınız. Çalışacaksınız kısmını özellikle vurguladım çünkü özellikle 2 sensörlü Oculus Rift kullanan oyuncular, sırt kısımları tanımlanmadığı için fiziksel olarak çevrelerinde dönemiyor olacaklar. Arkaya dönmek kontroller yardımıyla mümkün ama bu sefer de nereye baktığınızı şaşırıyorsunuz. *Space Junkies*'in HTC Vive deneyimiyse daha stabildi. Burada dönüşler sorun olmasa da, Vive değneklerinde analog kol olmaması süzülme, yükselme gibi temel hareketleri gereğinden zor hale getiriyordu.


Takım arkadaşlarınızla iletişime geçebilmek için hem jestlere hem de konuşma şansına sahipsiniz.

Oyunun kendisiyse son derece eğlenceli olmasına rağmen, hızlı yapısı nedeniyle VR'a alışmamış oyuncular için kusma festivali olacaktır. Zira havada süzülmek ve konum algısını kaybetmenin zaman zaman beni bile zorladığını söyleyebilirim. *Space Junkies*'i bu kadar eğlenceli yapan en önemli özelliğiyse yaratıcı silahları ve oluşan kaos. Sanal gerçeklik konusunda bu neslin *Quake*'i olması mümkün olmasa da özellikle Vive veya Rift sahibi birkaç arkadaşınız varsa *Space Junkies*'i mutlaka listenizde tutmak isteyeceksiniz. ■ **ALİ**



- **Kullanması farklı eğlenceli silahlar**
- **Yaratıcı bölüm tasarımı**
- **Bolca özelleştirme seçeneği**

–

- **Mide bulandırıyor**
- **Kontrollere alışmak zor**

6+

Son Karar

Bir Eve Valkyrie olmasa da FPS severleri oyalayacak potansiyele sahip.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Montpellier | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 200 TL (Steam, PSN), 40 dolar (Oculus Store) | **DAHASI İÇİN:** spacejunkiesgame.com

SUBNAUTICA: BELOW ZERO

Tekel'e yüzerken bir iki tane de Kese Balığı kap evlat, susuz gitmiyor bu meret

İHSAN C. ASMAN

Hey, duydum ki aranızdan bazıları 4546B'yi fena halde özlemiş. Arka taraftan "abi biz yeni yeni takılıyoruz oraya ama hemen müdavimi olduk" diyenler de var sanki. Hm, güzel. Aa 2014 Aralık'tan beri 4546B'de kesintisiz yaşayanlarınız da mı var? E yok artık! Yalnız siz 4546B'nin neresindensiniz güzel kardeşim? Biz şimdi biraz kuzeye doğru gideceğiz de... Neyse acelemiz var, gelen gelsin atlasın yanıma, kemerini de bağlasın, gelmeyen de kendi bilir. Yalnız bu sefer ortalık biraz soğuk olacak, yanınıza kalın bir şeyler de alın.



O Ses 4546B

Subnautica: Below Zero'da önceki oyundan farklı olarak ilk fark edeceğiniz şeyler (bu sefer gezegenin kutup bölgesinde olmamız dışında), ana karakterimizin konuşabilmesi ve Robinson Crusoe yalnızlığından ırak olduğu olacak. Yalnız değil çünkü kız kardeşi yörüngedeki istasyondan kendisini yönlendiriyor. İkisi de Alterra isimli şirketin çalışanı. Bir de bir noktada yepyeni -insan olmayan- bir arkadaş daha ediniyoruz ki tadından yenmez. Bu mevzuların nereye gideceği şimdilik pek kesin olmasa da hikâyenin benim oynadığım yere kadar ümit verdiğini söylemeliyim. Yalnız tabii ki bu bir anda peydahlanan fazlaca sosyal ortam, ilk oyunda iliklere kadar hissedilen o izole keşif ortamı ve hayatta kalma hissiyatını şu aşamada biraz değiştirmiş gibi görünüyor. Yani hâlâ keşfetme duygusunu muazzam bir şekilde yansıtıyor Unknown Worlds ama ilkinden epey farklı işte. Gene de karakterimizin seslendirilmesi yanında değişik ve eğlenceli yancılarımızın da bu yolculuğa dâhil olmuş olması şahsen benim hoşuma gitti.

Oyun erken erişimde olduğu için birçok yeniliği güncellemelerle birlikte *BZ* bünyesine yavaş yavaş zerk ediyor geliştiriciler. Örneğin en son gelen büyük güncellemeyle deniz tırı (Seatruck) isimli araca kavuştuk. Hatırlarsanız ilk oyundaki Cyclops her ne kadar oyuncularca sevilmiş olsa da ciddi darboğazlardan mustaripti. Epey yavaştı mesela, üstelik uzun yollarda pilleri de yiyip bitiriyordu. Ya da dar alanlarda sıkıntı yaratıyordu. Seatruck'sa sanki tüm bu darboğazları gidermeye dönük tasarlanmış gibi geldi bana. Kendisinin 7 tane birbirinden farklı işleve sahip modülü var ve bunlar takılıp çıkarılabilir şekilde geliyor. Zaten aracın hareket kontrollerinin olduğu ilk modül adeta bir Seamoth, diğer modülleri takmazsanız farkı anlamanız zor. Üstelik ben mesela taslaklarını (blueprint) bulduğum diğer iki modülle birlikte (oyunda tüm modüller bulunabilir vaziyette değil şu an) hareket anlamında sıkıntı yaşamadım, gayet hızlı ve pil konusunda da tatminkardı.

Yine şu an oyunun hayatta kalma modunda olmayan ama ileriki güncellemelerle birlikte, özellikle kara bölümlerinde işe koşabileceğimiz Prawn Suit ve Snowfox araçları da ellerinizden öper. Gene bunları konsol komutları aracılığıyla taslak bulmadan açabilir ve deneyebilirsiniz. Ayrıca fauna konusunda da UW'nin sürprizleri var. Ama bunlar dışında oyun çoğunlukla kaynak toplama, taslak bulma, inşa etme rutinlerinden oluşuyor ve genel hayatta kalma mekanikleri bakımından önceki oyunla tamamen aynı. Birçok araç gereç de aynı şimdilik.



Oynayabiliyor muyuz peki?

Çoğu zaman evet ama ciddi anlamda fps düşüşlerine, deniz tırınızın sıkışıp kalması gibi bug'lara ve zaman zaman çökmelere karşı hazırlıklı olun. Bir de şu var, oyunun şu anki haritası -söylenene göre oyunun son halinde karşılaşacağımız haritanın sadece %20'si- maksimum 10-11 saat gibi bir sürede tamamen görülebiliyor gibi bir şey. Dolayısıyla ilk oyundan sonra ufak bir gölde takılıyormuşsunuz hissi veriyor şu aşamada. Ama ilk oyunu sevdiyseniz ve yapımcılara destek olma gibi bir niyetiniz varsa hiç düşünmeden almanızı önereceğim. Geri kalanları da 4546B'nin daha ılıman kuşaklarına yönlendireyim :)



- Sualtı biraz soğusa da hâlâ çok güzel
- Ana karakterin seslendirilmiş olması
- Yancılar sağ olsun artık yalnız değiliz
- Yeni araçlar oynanışı zenginleştirmiş
- Kara mekânları da ön planda olacak gibi
- Hikâye ümit vadediyor
- Yine tamamen Türkçe

–

- Yer yer performans sorunları
- Harita çabucak keşfediliyor
- Bazıları izole keşif hissiyatını özleyebilir

Son Karar

Unknown Worlds yine doğru yolda.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Unknown Worlds | **DAĞITIM:** Unknown Worlds | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam, Epic) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-139-sbw



SERIAL CLEANER

Seri temizlik işleriniz hızlıca yapılır



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. İndirimli ve bol içerikli, sürükleyici oyunlarda, yaz tatilinde, geç kalmadan görüşmek üzere.

Şakaklardan sarkan uzun favoriler, zil sesiyle çalan tıkır tıkır çevirmeli telefonlar, kahverengi dolabı andıran televizyonlar, haberler için dinlenilen radyolar, okunan gazeteler, pikaplı müzik setleri, afro denilen kabarık saçlar, apartman topuk çizmeler, fıkır fıkır çalan ve coşkuyu hafif hafif veren, tam da o dönem popüler olan funk müzik... Suya "bu" dediğim, hatta tam konuşamadığım yıllar, 1970'lerin ilk yarısından bahsediyorum. Bu ayki geç kalan köşemizin konuğu da, kısaca anlatmaya çalıştığım, benim çok sevdiğim bu tatlı nostaljik dönemde geçiyor işte.

Başka bir oyunu da hatırlatıyor sanki...

İki yıl önce konsollara ve bilgisayara muzip muzip gülümseyerek gelmiş olan *Serial Cleaner*, dikkatli planlama ve çok hızlı hareket etmeyi gerektiren bir oyun. Muzipliği bizzat konusundan geliyor; failini hiç görmediğimiz seri cinayetlerin ardından gelen telefonlarla aldığımız görevler, olay mahallini temizlemekten oluşuyor. Cesetleri steyşın vagon arabamıza veya haritaya göre değişen geri dönüşüm noktalarına at, ipuçlarını topla, kan izlerini elektrik süpürgesiyle temizle (evet, ev hanımlarından hızlı süpürüyoruz hem de) şeklinde hedeflerimiz var.

İlerledikçe hedefler ve basit, renkli haritalar zorlaşıyor doğal olarak. Zorluğa gelince; olay yeri inceleme nöbetçisi polis ve bekçiler sürekli hareket halinde, açık kırmızı koni şeklindeki görüş alanlarına girdiğimiz anda renk koyu kırmızı oluyor, "Hımm?" efektleri eşliğinde peşimize düşüyorlar, ok tuşlarını doğru kullanıp kaçabilirsek iyi, yakalanırsak göreve sil baştan başlıyoruz, funk müziği çalarken "ah vah"lar eşliğinde. Hızlı hareket edip hedefe ulaşma, nöbetçilerin dikkatini dağıtma, kapı pencere açma ve üstelik bunların 1970'lerde geçmesi, bir buçuk yıl kadar önce yazdığım *Crookz the Big Heist*'ı hatırlattı bana fena halde. Orada temizliği, soygun anlamında yapıyorduk tabii. Seri temizlikçimizse bağımsız bir yapım, el yapımı gibi duran sade grafikleri ve dönemin havasını sevimli bir şekilde yansıtan minik espirileri, müzikleriyle, zorluğu dışında çok beğendiğim bir oyun oldu.

Çok kafa yormadan, ayrıntılı karakter geliştirmeye, seviye atlamaya, derin hikâyelere girmeden, "seri şekilde temizlik yaparken hızla koşup kaçmacalı" bir oyun bana göre diyorsanız, bu yazının son üç noktasına ulaştığınızda alıp indirebilir ve oynamaya başlayabilirsiniz, ben eksik başarımlarımı tamamlamaya çalışacağım o arada...



TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** iFun4All | **DAĞITIM:** CurveDigital
DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam), 39 TL (XBL), 69 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-139-sc

7+

Son Karar

Sade grafiklere, basit oynanışa sahip, sürükleyici bir mini aksiyon oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM



1971 yapımı bir film izledim bu ay: Dirty Harry. Clint Eastwood ve Harry Guardiano başrollerde. Bir türlü yakalanamayan tehlikeli bir seri katilin peşine düşen detektifin ilginç hikâyesi. Aksiyon ve gerilim dolu bir polisiye muhabbeti, kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. The Division 2 (PC)
2. Tropico 6 (PC)
3. NHL 19 (PS4)
4. We. The Revolution (PC)
5. NBA Live 19 (PS4)

BEKLİYORUM

1. Rage 2 (PC)
2. Steel Division 2 (PC)
3. Judgement (PS4)
4. A Plague Tale: Innocence (PS4)
5. Vampire tM. Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

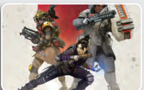
AYNI AY ANNO, TROPICO VE BU SAYIYA YETİŞTİREMEDİĞİMİZ IMPERATOR: ROME ÇIKTI, UFUKTA DAHA TOTAL WAR, FIRE EMBLEM, AGE OF WONDERS VE PHOENIX POINT VAR. GÜZEL STRATEJİ YILI OLUYOR.

ÇOK OYUNCULU

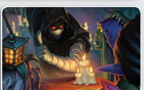


TOM CLANCY'S THE DIVISION 2
PC, PS4, X-ONE

İlk The Division da dâhil ortalığın içerik eksikliğiyle, bug'lı, paragöz veya sonradan bozan / sonradan toparlayan looter shooter'lardan geçilmediği bir dönemde nihayet sapasağlam ve dopdolu çıkan bir looter shooter'a kavuştuk! İçeriğin ucunun bucağının olmadığı The Division 2'ye bir giren bir daha çıkamıyor.



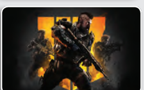
Apex Legends
PC, PS4, X-One
Birkaç haftada on milyonlarca oyuncu kazanan Apex Legends şimdiden yılın oyun fenomeni oldu bile.



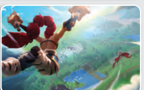
Hearthstone
PC
Yeni çıkan Rise of Shadows karışık yorumlarla karşılaştıysa da geri dönmek için güzel bir bahane olabilir.



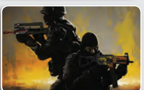
Insurgency Sandstorm
PC
Takım çalışmasının başarı getirdiği, taktikselliği ve aksiyonu yüksek bir FPS arıyorsanız aradığınız buldunuz.



Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu yıl CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.



Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.



Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

RYO (Rol Yapma Oyunu)

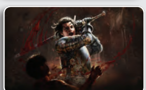


KINGDOM HEARTS III
PS4, X-ONE

Oyunculuk hayatınızda Kingdom Hearts serisinin özel bir yeri yoksa veya KH3'e yalnızca Disney dünyaları nedeniyle ilgi duyuyorsanız sizi yalnızca "iyi" bir oyun karşılayacak. Öte yandan hikâyenin sonlanmasını yıllardır yana yakıla bekleyenlerdenseniz özellikle oyunun sonlarında tırnaklarınızı yiyeceksiniz.



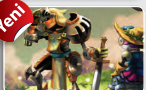
Outward
PC
Biraz boyundan büyük işlere kalkışmanın kurbanı olsa da çok iyi yaptığı şeyler de var.



Path of Exile
PC, PS4, X-One
Diablo'vari oyun severlerin aşkı Path of Exile artık konsollarda da oynanabilir durumda.



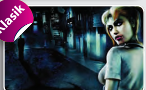
Atom RPG
PC
Sıkı bir Fallout oyunu için illa Obsidian'ı beklemeyin siz de canım. Bağımsız yapımcılar âlâsını yapıyor.



SteamWorld Quest
Switch
Sevilen seri SteamWorld RYO ve kart oyunu türlerini güzel bir şekilde birleştirerek bu kez Switch'e geld.



Book of Demons
PC
Üzerine kart oyunu sosu dökülmüş, bol geyikli bir Diablo klonu. Türün güzel örneklerinden.



Vampire: The Masquerade - Bloodlines
PC
Bloodlines 2 için dişleri bilemeye başlamadan önce ilk oyunu tekrar oynamak şart.

AKSİYON

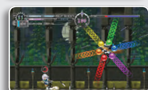


DAYS GONE
PS4

Biraz hayal kırıklığına uğratmadı değil ama o biraz da PS4'e özel oyunların şaheser çıkmasına alıştığımız için. Yoksa hikâyesi de, açık dünyası da, kendini diğer zombi oyunlarından farklılaştıran yanları da hiç yabana atılır gibi değil. Sürü halinde gelen zombilere karşı ter dökmek özellikle adrenalin pompası bir tecrübe.



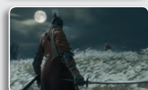
Devil May Cry 5
PC, PS4, X-One
Sonuna kadar teknik, sonuna kadar adrenalin dolu. DMC'yi niye bu kadar sevdiğimizi tekrar hatırlattı.



Touhou: Luna Nights
PC
Ünlü shoot'em up serisi Touhou bu kez metroidvania türünün en başarılı örneklerinden biriyle çıktı karşımıza.



Resident Evil 2
PC, PS4, X-One
"Mihenk taşıdır ama eskidir" diyorsanız Licker'lar aklınızı başınızdan almak için bekler.



Sekiro: Shadows Die Twice
PC, PS4, X-One
Souls'ların ve Bloodborne'un yapımcısından tanıdık ama bir o kadar da farklı, ve yine aşırı zor bir tecrübe daha.



Yoshi's Crafted World
Switch
Nintendo'nun arada çıkardığı efsane olmayan ama yine de kaliteli olan platform oyunları vardır ya, onlardan.



Dead Space
PC, PS3, 360
Sıkı aksiyonla dibine kadar korku/gerilimin bir arada olabileceğinin en iyi kanıtlarından.

Spoiler sezonu açıldı. Siz nasıl korunuyorsunuz bu doğa olayından?

1. *Yemeksepeti yorumlarını okumuyorum (evet), Facebook, Twitter vs. iş dışına kapalı o günlerde, sokakta da kulaklıkla geziyorum. - EREN E.*
2. *Twitter diyeti. YouTube'a girerken at gözlüğü. - GÜLHİS*
3. *Endgame'de Arya Stark ölüyormuş. Ben hiçbir yazı okumuyorum. - ARES*
4. *Twitter'a girmemek yetiyor bana izleyene kadar. Twitter'da spoiler vermek zorunda gibi hissediyor insanlar. - EMRE S.*
5. *Hype trenini kaçırıp, en baştan izlemeye üşenmek ve dışarda kalmak gayet iyi bir çözüm bence. - SABRİ*

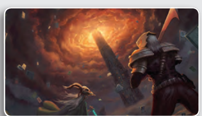
Bugüne kadar gerçek hayatta işine en çok yarayan oyun hangisi oldu?

1. *Chocobo's Dungeon 2. Didem'le ilk zamanlarda oynarken "sanırım bu doğru kişi ya" diye düşündürtmüştü. 3 yıldır evliyiz :) - EMRE S.*
2. *Destiny 1 bana sabırlı olmayı öğretti, Destiny 2'de o sabırdan esir kalmadı. Hoş olmadı. - SABRİ*
3. *WoW'da güzel arkadaşlıklar edinmiştim. Raid sonrası Aspava keyfi =)- ARES*
4. *Dövüş oyunları da genel olarak reflekslerimi geliştirdi ve çizim için beleşe model bulmamı sağladı. - EREN E.*
5. *Şu an oyunların hiçbir işime yaramadığını fark ettim...YARAYIN LAN Bİ' İŞE, ÖMRÜMÜ ÇÜRÜTTÜNÜZ!!!!!! - GÜLHİS*

Bu yılın oyunlarında görüp çok etkilendiğin bir karakter var mı?

1. *Kotal Khan büyük adammış ya. Spoiler vermeden diyeceklerim bu kadar. - SABRİ*
2. *God Eater 3'teki Phym. İyi yazılmış ve oyuncuyu oyuna feci şekilde bağlayan bir karakterdi. - EREN E.*
3. *Eleman, pardon, ADAM eski ama ben yeni tanıştım. Kiryuu'nun dövmesinden yaptıracağım sırtıma. - ÖMER*
4. *Biraz klasik olacak ama Sekiro'daki Sculptor çok etkileyiciydi, özellikle de bol bol sake içirip de hikâyesinin detaylarını keşfedince. - ESER*
5. *Sekiro'da bağıra bağıra gökten kafama düşen düşman. Sayesinde uçurtmaları tehdit olarak görmeye başladım. - ONUR*

STRATEJİ



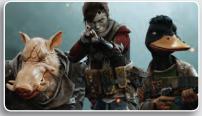
Slay the Spire
PC
Kurtarın kendinizi klasik kart oyunlarından! Aşırı bağımlılık yapıcı yapısıyla Slay the Spire'a şans vermeyen bin pişman!



Thronebreaker
PC
"Geralt'sız Witcher hikâyesi mi olurmuş?" sorusuna kallavi bir yanıt. Hikâye odaklı bir Witcher oyununa daha hayır demek mi olur zaten?



Anno 1800
PC
Her zaman belli bir kalitenin üstünde seyreden Anno serisinin en derli toplu, en başarılı üyesi olmuş.

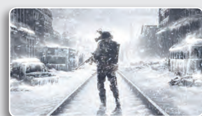


Mutant Year Zero: Road to Eden
PC, PS4, X-One
Sevimli-karanlık bir görsellik, çekici bir dünya ve son derece başarılı XCOM'umsu oynanış. Yılın önemli stratejilerinden.



Tropico 6
PC
Seriyi baştan tanımlamıyor, nokta atışı iyileştirmelerle taze bir his vermeyi hedefliyor, bunu da büyük ölçüde başarıyor.

FPS



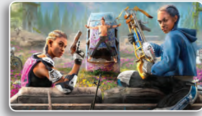
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy, teşekkürler Blazkowicz.



Battlefield V
PC, PS4, X-One
Yeni çıkan battle royale modu Firestorm çok yenilikçi olmasa da oyunu gerçekten bir adım ileri taşımayı başarmış.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Star Wars: Jedi Knight II
PC, Xbox, GC
Kyle Katarn'ın macerası gerçekten epikti ve bugün hâlâ hayran bırakan ışın kılıcı mekanikleri sunuyordu.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



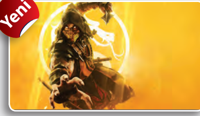
Dirt Rally 2.0
PC, PS4, X-One
Aman dikkat edin de bol eğlenceli bir ralli oyunu ararken Dirt 4 yerine Dirt Rally 2.0 almayın. Bu simülasyon sevenler için.



Dead or Alive 6
PC, PS4, X-One
DoA'yı sırf sevimli sevimli kızlarla yürüyen bir seri sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Son derece teknik de bir dövüş oyunu DoA 6. Valla.



Space Engineers
PC
Uzun süre kaldığı erken erişimden daha fazla içerikle çıkmasını beklerdik ama özellikle için mühendisliğindeyseniz yine de harika.

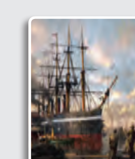


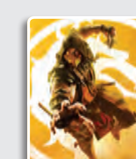
Mortal Kombat 11
PC, PS4, X-One, Switch
Öncekilerden daha teknik ve daha kişiselleştirilebilir bir oynanış, yine müthiş bir hikâye modu ve elbette ki bolca kırılan kalp.

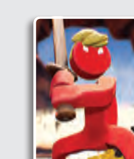


Dawn of Man
PC
Aşırı derin olmasa da yeterli içerik sunan, insanlığın en eski devirlerinde ilk uygarlığı kurmaya çalıştığınız, başarılı bir yapım.

AYIN ALTIN OYUNLARI


ANNO 1800


MORTAL KOMBAT 11


SUPRALAND

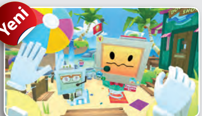
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ya Rage 2 mükemmel duruyor da keşke adı Rage 1 veya başka bir şey olsaydı, çoğumuz ilkini oynamadığı için es geçecek galiba.

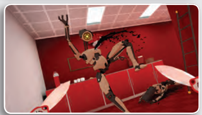
Mayıs '19	
A Plague Tale: Innocence	14 Mayıs
Rage 2	14 Mayıs
Observation	21 Mayıs
Team Sonic Racing	21 Mayıs
Total War: Three Kingdoms	23 Mayıs
Blood & Truth	29 Mayıs
Haziran '19	
Persona Q2: New Cinema Labyrinth	4 Haziran
Warhammer: Chaosbane	4 Haziran
Crash Team Racing: Nitro-Fueled	21 Haziran
Judgement	25 Haziran
The Sinking City	27 Haziran
Super Mario Maker 2	28 Haziran
Temmuz '19	
Dragon Quest Builders 3	12 Temmuz
Marvel Ultimate Alliance 3	19 Temmuz
AI: The Somnium Files	25 Temmuz
Fire Emblem: Three Houses	26 Temmuz
Wolfenstein: Youngblood	26 Temmuz



SANAL GERÇEKLİK



Vacation Simulator
Vive, Rift, WMR
Job Simulator mükemmel bir oyun değil miydi ya? Vacation Simulator da o kadar olmasa da yine güzel.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Space Junkies
Vive, Rift, WMR, PSVR
Mideniz sağlamsa ve VR'da hızlı bir multiplayer FPS arıyorsanız Ubisoft'un bu denemesine bir göz atmalısınız.



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Dark Eclipse
PSVR
"VR'da MOBA mı? 1 değil 3 karakter mi yönetiyoruz? Kaynak toplayıp kule dikme de mi var? Olmaz o!" diyenler yanılır.

MACERA & BULMACA

Yeni

Supraland
PC
Resmen Portal kalitesinde fizik tabanlı bulmacalar ve muazzam bir keşif hissi. Aksiyonu biraz zayıf ama insanın takılası gelmiyor.

Eastshade
PC
Harika bir hikâye, gel beni keşfet diye bağıran bir hikâye ve açık dünya. İnsan bir macera oyunundan daha ne ister?

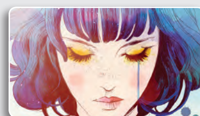
Trüberbrook
PC, PS4, X-One, Switch
El yapımı görsellerine hayran kalmamak elde değil. Hikâye olarak da güzel sayılır. Oynanışsal kazmalıklarını göz ardı edebilirseniz şans verin.

Astroneer
PC
Erken erişimde ünlü olan hayatta kalma oyunlarından Astroneer maalesef tam sürüme iyi bir çıkış yapamadı. Kötü de değil ama.

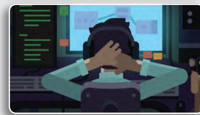
Klasik

Beneath a Steel Sky
PC, Amiga
Bu ay devamı duyurulan 1994 yapımı bu kült cyberpunk macera klasiğinin yenilenmiş versiyonu da var ilginizi çekerse.

BİR GARİP OYUN



Gris
PC, Switch
"F12 Simülatörü" tanımı yapılır Gris için. Her bir karesi sizi hayran bırakacak, estetik, bambaşka bir yolculuk.



while True: learn()
PC
Kedi dilini insan diline çeviri programı geliştirin, bir taraftan da programcılığın temel mantıklarını öğrenin.



Trials Rising
PC, PS4, X-One, Switch
Motosiklet tepesinde, aşırı gaz efektler eşliğinde, kafa göz yara yara ilerlediğiniz bir platform. Ciddi de zor bu arada.



Equilinox
PC
Terapi etkisi yaratan ilginç bir oyun. Sade grafikler ve sade oynanış eşliğinde evime yön verip hayatın serpilmesini izliyorsunuz.



Tetris 99
Switch
"Ya yok artık, bir battle royale'ni yapmadıkları Tetris mi kalmıştı?" diye başına oturduk, kalkamadık...



"Beni tanırsın Clark. Asla kiliselere çöken tiplerden olmamışımdır ama elimden başka ne gelirdi? Çıktım, tam da buraya geldim, dua ettim. Bir işe yarayacağı yok gibiydi ama denemeye de mecburdum. Sonra, aradan çok geçmedi, bir gece sen geliverdin. İnsan merak ediyor, değil mi? Gökyüzü, çocuğu olmayan evli bir çifte başka bir gezegenden gelme mucizevi bir oğul lütfetmiş. Nasıl olabilir ki böyle bir şey?"
(Grant Morrison, All-Star Superman)

BRIGHTBURN

KOMŞUNUN OĞLU KOMŞUYA SUPERMAN GÖRÜNÜRMÜŞ

ONUR KAYA

Bir yerde savaş halindeki Amerikan halkının kolektif bilinçaltından bir baş etme mekanizması olarak fırlamış "Superman" fikrinin demode kaldığına inanan çok. Bunun böyle olmadığını tartışacak olsak öne süreceğimiz en güçlü argüman da muhtemelen, evirilip çevrildiğinde ortaya çıkan farklı yorumların insan psikolojisi üzerinde hâlâ ne derece güçlü bir etki bırakabildiği üzerinden kurulur. Nihayetinde büyük bir armağan olan her şey, aynı oranda büyük bir musibet olma potansiyeline de sahiptir. Temelinde güçlü ve saf olan konseptler tersine çevrildiğinde aynı derece güçlü farklı sembol ve gerçekliklere kapı açabilir. Bir yaratıcı zekâ olarak buna odaklanmak, konsepti tazelemek için yeterli ki Guardians of the Galaxy'den tanıyacağınız James Gunn ve saz arkadaşları da Superman özelinde bunu yapmış. Kal-El'in hikâyesini umarsızca "çakıp" kendisini Amerika'nın en büyük idealinden en büyük dehşetine çevirmişler.

Filmimizin ana karakteri olan ve pek çok süper kahraman gibi adı soyadı aynı harflerle başlayan Brandon Breyer, Brightburn kasabasına düşen, dünya halkının içinde onlara nefret besleyerek büyüyen, tanrısal güç sahibi bir uzaylı. Muhtemelen diğer çocukların kendisine yaptığı zorbalıkların sonucunda güçlerini keşfediyor. Güçleriyle yetişkinlere boyun eğdirebileceğini fark ediyor ve Sineklerin Tanrısı'ndan fırlamışçasına yeni özgürlüğünü kötüye kullanmaya başlıyor. Filme dair beklentimizi ayarlarken göz önüne almak gereken, Brandon'ın kasabada estirdiği teröre odaklanan fragmanlardan cevabını kesin bir şekilde öğrenemediğimiz bir soru var: Film Superman'i Superman yapan "iyi aile çocuğu olmak" faktörünü tersine çevirip bize kötü bir aile ortamı mı sunacak, yoksa Brandon'ı doğuştan psikopat bir çocuk olarak mı kurgulayacak?

Fragmanlara bakınca nispeten kısıtlı ve kolay olan ikinci seçenek daha olası ve bir korku filmine daha da uygun gibi görünüyor ki günümüzde türün diğer filmlerinden beklenenleri düşünürsek Brightburn'ün bu konuda kolaya kaçması, alışılmadık bir durum olmayabilir. Öte yandan filmin Superman konseptini ele alış tarzı çizgi romanlarda bile bu kadar senedir pek görmediğimiz bir şey;



Superman'in zamanla kendini kötülüğe kaptırışını çok gördük ancak bunun bu kadar erken olması ya da karakterin direkt olarak kötü doğması hem sinema hem de çizgi roman dünyaları için yeni. Dolayısıyla Brightburn asgarinin üzerinde bir çaba gösterip seyircisine bundan daha iyi düşünülmüş bir tema sunmazsa, elindeki orijinal fikri ciddi ciddi mundar etmiş olacak.

Bu noktada kreatif ekibe bakarak pek bir tahmin yürütemiyorum maalesef. Filmin yönetmeni David Yarovesky daha önce sadece tek bir uzun metrajlı film çekmiş, onun da IMDb notu yerlerde. Senaristler Brian & Mark Gunn'ın geçmişleri de aynı şekilde pek parlak değil. Filmin az buçuk merak uyandırmasını sağlayan isim yapımcı koltuğundaki James Gunn, onun da filmin senaryosuyla ne kadar haşır neşir olduğundan, Disney tarafından kovulmasını sağlayan skandal yüzünden olsa gerek, etraflıca haberdar olamadık. Kısacası film çok iyi de çıkabilir ama fiyasko olma şansı azımsanacak gibi değil.



KÖTÜ SUPERMAN'LERİN ŞAHI (?): PLUTONIAN

Bileniniz bilir, Boom! Studios'un çıkardığı, Man of Steel filmine büyük oranda ilham veren, Superman Birthright'tan ve daha pek çok başka harika çizgi romandan tanıdığımız Mark Waid'in yazdığı Irredeemable isimli bir çizgi roman var. Irredeemable'ın ana karakteri de bir başka kötü Superman varyasyonu olan Plutonian. Kendisi Injustice'teki despot Superman'in atası sayabileceğimiz karakter. Öte yandan yoldan çıkışı Injustice'teki Superman'e kıyasla çok daha büyük bir yıkıma yol açıyor: Plutonian ellerini milyonların kanıyla kızıla boyuyor. Birghtburn'ün Brandon'ı herhalde caniliğinin ölçeğiyle olmasa bile doğasıyla Plutonian'a epey benzeyecek zira o da Brandon gibi çocukluğu problemli geçmiş bir karakter. Mark Waid, Irredeemable'la Brightburn arasındaki benzerliklerden rahatsız, öte yandan Plutonian da Alan Moore'un kurguladığı haliyle Kid Miracleman'e çok benziyor.

Sözün özü sevgili Mark Waid, kazdıkça benzeyeni çıkıyor, çok da şey yapmamak gerek.

YÖNETMEN: David Yarovesky **OYUNCULAR:** Jackson A. Dunn, Jennifer Holland, Elizabeth Banks

BLADE

Hem adının Blade olması hem de kılıç falan kullanması biraz fazla değil mi? Alo?? Kim tasarladı bu karakteri?!

GÜLHİS CANPOLAT

Ah Blade, canım Blade... Trinity hiç olmamış gibi davranmaya çalıştığım Blade... Süper kahraman filmleri bugün bu kadar seviliyorsa, bu arkadaşa ve onun fazlasıyla cool karakterine de çok şey borçluyuz. Çünkü 1998'de görücüye çıkan Blade filmi, bize ilk kez süper kahramanların da küfredebileceğini göstermişti. Şey... Evet, belki de bütün olay bu değildi. Eleştirmenler falan da pek beğenmemişti zaten filmi, dandik miydi harbiden? Biz Blade severler beğenmiştik oysa ve bu da yeterliydi. Çünkü filme gittiğimizde bizim umursadığımız hikâyede bütünlük, sinematografi, vesaire gibi gereksiz şeyler değil, siyah deri kıyafetleri kan revan içinde kalmış aşırı havalı bir vampir avcısı görmekti. Ama inanır mısınız, Blade her zaman böyle havalı siyah deriler içinde değildi.

1973'te bir çizgi roman karakteri olarak ilk ortaya çıktığında, renkli kıyafetleri ve afrosuyla Dracula'nın peşinden koşuyordu Blade. Çok inanılmaz havalı kılıçlarının yerindeyse tahta bıçakları vardı. Her süper kahramanın sahip olduğu acıklı hayat hikâyesini ilk oluşturan da bu çizgi romanlardı. Annesini doğum esnasında bir vampir tarafından ısırıldığı için kaybettiği düşünülürse, Eric Brooks'un, yani sonradan edineceği avcı kimliğiyle Blade'in vampirlerden pek hazzetmiyor oluşu gayet normal. Ergenlik döneminde birçok çocuğun en büyük problemleri deodorant kullanmaya alışmak ve sevgili bulmakken, Eric vampirlere özgü özellikler sergilemeye başlar. Al başına belayı...

Ama bir akıl hocası olmadan süper kahraman hikâyesi olmaz elbette ki. Eric vampirlerin en büyük zaafı olan gün ışığına hassasiyetten muaf tutulmuş olabilir, fakat kana olan susuzluk konusunda aynı şeyi söyleyemiyoruz maalesef. Bir süre boyunca kasaplardan ve hastanelerden çalınan kanlarla yaşar Eric ama babasının bu yasadışı çabaları susuzluğuna çare olmaz. İş böyle olunca da babası Abraham Whistler'ı çağırır. Her ne kadar ilk görüşmeleri pek hoş sonlanmasa da, bir vampir avcısı olan Abraham Whistler, Eric'e vampir güçlerini nasıl kontrol edeceğini ve onları nasıl vampirleri avlamak için kullanabileceğini öğretir. Eric'in kana olan susuzluğunu bastıracak bir serum icat eder ve onu bizim Blade olarak tanıdığımız vampir avcısı yapar.

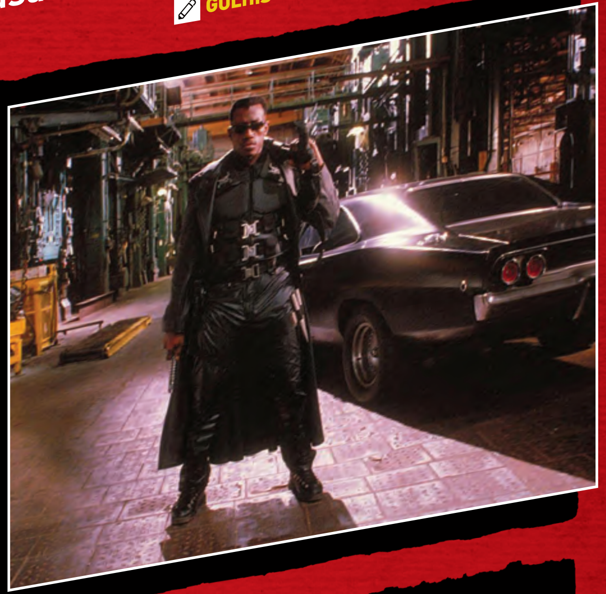
Güçleri rızası alınmadan başkaları tarafından verilmiş; kendinden nefret eden ve asla mutlu olamamış bir anti-kahraman süper kahraman daha!! Yihu!!!

Başına neler gelmedi ki Blade'in... Sevdiği kim varsa öldü. Sonra ölmedikleri ortaya çıktı. Sonra Blade'in onları yeniden öldürmesi gerekti çünkü vampire dönüştürülmüşlerdi. Bu arada elbette ki vampir klanlarının savaşlarıyla, birbirlerini alt etme ve dünyayı ele geçirme çabalarıyla boğuşmak zorunda da kalıyordu. Hem de vampirler ona aslında kendisinin de bir vampir olduğunu kabul ettirmeye çalışırken.

Ama bizi cezbeden de biraz bu oluyor sanırım. Fazla kullanılmış bir tema olup olmadığı tartışmaya açık da olsa; aslına kendine karşı savaşan bir kahraman ve onun iç hesaplaşmaları, her zaman okuyucuyu ya da izleyiciyi cezbetmiştir. Bunun yanında klasik yasalara uyan, iyi aile çocuğu süper kahraman imgesinin yanından dahi geçmemesi, özellikle filmlerin iyice oturttuğu kanlı dünyasının küfürbaz kötü çocuğu imajı da onu ayrı bir yere oturtuyor süper kahraman dünyasında. E anti-kahraman kahraman da böyle olur zaten!

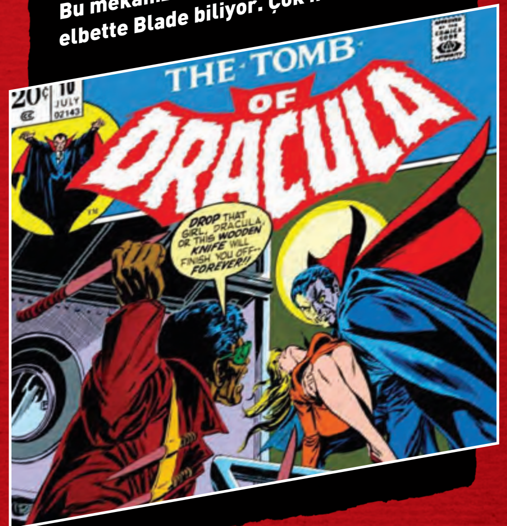
Gün ışığı dışında

Blade'in gün ışığından etkilenmemesi en bilinen güçlerinden. Ama kendisi sadece gün ışığından değil sarımsak ve gümüşten de etkilenmiyor. Hadi iyisin Blade'ciğim, mantına bol bol sarımsaklı yoğurt döküp emekliliğinde antika koleksiyonculuğu yapabilirsin (Vallahi bu son iki gücü başka ne ne işe yarar bilemedim. Yan flüt çalabilirsin? İstersen??).



Bıçak koruması

Blade'in çok acayip ekstra karakter dizaynı sadece adı ve çift taraflı kılıcıyla bitmiyor tabii ki. Bu özel kılıcın bir de çalınmaya karşı koruması var. Ama konumuz Blade olduğu için bu öylesine bir alarm falan değil. Bu kılıç ele alındıktan belirli bir süre sonra kabzasından, tutan kişinin elini kesecek başka bıçaklar da çıkartıyor. Bu mekanizmayı kapatacak düğmeyi de elbette Blade biliyor. Çok havalı vov.



İLLÜSTRASYON TIM MCDONAGH





İLLÜSTRASYON **TIMBA SMITHS**

JIM CARREY

Şov dünyasının Buddha'sı

POZAN ERTEN

James Eugene Carrey; herkesin bildiği adıyla Jim Carrey. Evet "herkesin bildiği" adıyla. Bazı insanları herkes tanır ya hani, Carrey de onlardan biridir işte. Hayatınızın bir döneminde onunla tanışmış ve illa ki kendinize yakın hissetmişsinizdir. Bu empatiyi kurmasanız bile onun eşsiz yeteneklerine hayran olmuş, belki ilk gülmekten sandalyeden düşüşünüzü onunla yaşamış, önüne koyulan her türde rolün altından kalktığına illa ki şahit olmuşsunuzdur. Bunların ötesinde, eminim birçoğunuzun içini onun her zaman özel bir insan olduğu düşüncesi kaplamıştır.

Kanada'da iyi bir anne baba ama kötü hayat şartları altında büyüyen Carrey, ilk başlarda taklitler üzerine kurduğu sahne şovları ve ufak çaplı stand up gösterileriyle piyasaya adımını atar. Mimiklerini ve vücut dilini sanki büyülü bir şekilde dilediği gibi kullanır ve şekilden şekle sokar. Bir anda fiziksel komedinin yeni Jerry Lewis'i olarak anılmaya başlar. Birkaç ufak rolden sonra 90'larda efsane olan In Living Color skeç şovunda, sadece siyahlardan oluşan ekip içerisindeki tek beyaz olarak dünyaya adını duyurur. O hep böyledir; farklılıkların içerisindeki en farklı olandır, renklerin içinde daha önce hiç görmediğiniz ve hemen ayırt edip merak ettiğiniz renk gibidir. Yüzüne bir "maske" takar, ama yine de kendi olmayı başarır. Man on the Moon filmi için neredeyse 1 sene boyunca, hayranı olduğu idolü Andy Kaufman'ı sadece sette değil gerçek hayatta da canlandırarak yaşamış; saplantılı ve kafayı biraz kırmaya başlamış bir aktörün neler yapabileceğini herkese göstermiştir. The Truman Show, Eternal Sunshine of the Spotless Mind gibi yapımların ardından kozasını terk eden oyuncu, artık çok yönlü bir sanatçıdır.

Jim Carrey aslında en başından beri çok yönlüdür, kendini her şekilde ifade etmeye ama kesinlikle "gerçek" olmaya çalışmıştır. Bazen kelimeleri bir araya getiremez, bazen derinlerde kaybolur ama onun konuşmasında, söylemlerinde ve gülüşünde size içinden gelen bir şeyi yansıtmaya çalıştığını hemen anlarsınız. Aktör olmadığı her saniye samimidir, gerçektir. Ün, şöhret, para gibi şeylerin kendisi için her zaman bir araç olduğunu dile getirmiş; sonunda da buna bağlı zincirlerini kırmıştır. Düşünen, kendini geliştiren, sorgulayan ve bunları yaptıkça özgür kalan insana çok güzel bir örnektir. Artık her rolün değil, kendi istediği rolün oyuncusudur Jim Carrey. İnsanların ondan beklediğini değil, içinden gelen kendi istediğini gösterir her fırsatta. Senaryo sayfalarından okumaz artık; zihnindekini okur ve söyler. Sadece insanları güldüren kişi olmaktan öte, onları düşündüren ve mütevazi bir şekilde yönlendirmeye çalışan adamdır artık o. "Yahu bir Jim Carrey vardı ne oldu ona?" diye merak edip araştırdığınızda, aktörlükten öte bir noktada olduğunu artık hemen fark edebilirsiniz. Tabii ki kendisi bir kanaat önderi, bir bilim adamı, kitleleri umutlandıran bir siyasetçi vb. değildir. Ama şov dünyasında eşine az rastlanır türden, birçok kişiyi yetenekleri, sanatı ve şov dünyasına bakış açısıyla etkileyen, zamanla "özel" olmuş bir insandır. Çok da iyi bir ressamdır Jim Carrey. Kendisini farklı bir sanatla farklı bir şekilde ifade etmek, şu anda onun için çok fazla şey ifade etmektedir.

Ben, bazı insanların sanki o an kendilerini dışarıdan izleyebildiğine inanırım. Bu sayede yeteneklerini en iyi şekilde sergilerler, bu sayede eksikliklerini görüp kendilerini geliştirirler, bu sayede kendilerini daha iyi tanır ve daha iyi tanıtırlar. İşte bence Jim Carrey bu insanlardan biridir.

JIM CARREY V2

90'ların sonunda 2 sene üst üste Altın Küre ödülü kazanmış ama tarihte eşine hiç rastlanmayan bir şekilde Oscar adayları arasında yer almamış Carrey için, artık gerçekle sahtenin ne olduğu çok daha büyük bir önem taşımaya başladı.

"Mutlak kafa karışıklığının, mutlak hayal kırıklığının, tüm hayallerimin gerçek oluşunun ortasında bir yerlerde; oradaki herkesin sahip olmak istediği her şey elimde bulunup mutsuz olduğum o anda..."

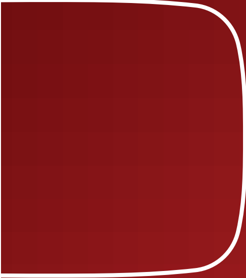
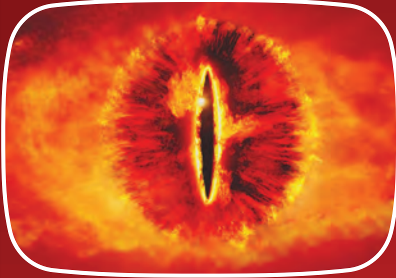
Jim & Andy belgeselinde de gördüğümüz üzere, aynen bunu dile getirip düşünmeye başlamıştı. Şan, şöhret ve paranın bir türlü getirmediği bir şeyler vardı. En zirve noktadayken, hayatın ve sahip olduklarının anlamını sorgulamaya başladı, çünkü yapabiliyordu ve yapmalıydı. Her zaman kendini gelişmeye adamış bir insan olarak kendine haksızlık yapamazdı. Çok daha derinlere indi. Şov dünyasından elini ayağını çekti, çünkü artık bunun kendisini ifade etmediğini düşünüyordu. Resme yöneldi, politikayla ilgilendi, sert bir muhalif oldu, gençlere örnek olmaya çalıştı. Bazen bir üniversite mezuniyetinde konuşma yapıyor, bazen bir ödül gecesi vb. organizasyonda ortaya çıkıp ironik bir şekilde her şeyi sorguluyor ve bazense kendisinden aylarca haber alınamıyordu. Sevgilisinin daha sonra ortaya çıktığı üzere, kendisi ve "sorunları" dediği şeyler yüzünden intihar ettiği ortaya çıkınca tamamen yıkıldı. Egosundan arındığı bu dönemlerde yaşadığı kayıp onu çok daha içine kapanık ve mütevazi hale getirdi. Şu sıralarda biraz toparlandı ve Kidding'le zirve işlerinden birine imza attı.

"Eskiden dünyayı deneyimliyordum, şimdiyse dünya ve evrenin beni deneyimlediğini hissediyorum."

Yeni Carrey bunları hissediyor. O artık biraz daha farklı biri ama tıpkı eskiden olduğu gibi şu anda da tamamen içten ve gerçek. Hayatın ve varlığımızın gerçekliğini sorgulayan biri olsa da, gülümseyişinde hiçbir şüphe barındırmayan Budist bir şovmen.







EN SEVDİĞİMİZ YouTube KANALLARI VOL.2








Taa 2 yıl önce, Mart 2017 sayısında kendi en sevdiğimiz YouTube kanallarından bahsettiğimiz mini bir dosya yapmıştık. Eh bu geçen süre içinde YouTube'la haşır neşir olmayı sürdürdük elbette; bahsetmek, önermek istediğimiz çok kanal birikti.



KURZGESAGT

YouTube'un en kaliteli kanalı bu olsa gerek. Kurzgesagt ayda birkaç video üretiyor sadece ama videoların hakkını vermek için inanılmaz emek harcıyor. Videolarının çoğu karmaşık bilimsel konuları işliyor ama bunları basit bir dille ve animasyonla anlatıyor. Mesela "Fermi Paradoksu Nedir", "Dyson Küresi Nasıl Çalışır" gibi. Zaman zaman popüler sosyal olguları veya Homepathy gibi kel alaka şeyleri de masaya yatırıyorlar. Evrene olan merakı hiç bitmeyenler için çok keyifli izlencelikler. ■ TUĞBEK

youtube.com/Kurzgesagt

ORTA DÜNYA

90'lı yıllarda fantastik edebiyat dendi mi akla sadece iki isim gelirdi: Yüzüklerin Efendisi ve Lost Library. Türkiye'nin ilk fantastik-bilimkurgu sitesiydi Lost Library ve Murat "Durin" Sönmez de (şimdilerde "Ejderha" olarak tanınıyor) o sayfalarda bize Yüzüklerin Efendisi hakkında hiç bilmediğimiz şeyler anlatırdı. Ülkemizin sayılı Tolkien ustalarındandı yani kendisi, hâlâ da öyle... Kendisi uzun bir aranın ardından Orta Dünya adlı Youtube kanalıyla Tolkien'in evrenine geri döndü ve düzenli olarak üstadın başyapıtı hakkında doyurucu videolar çekiyor. Hazır dizisi de geliyorken hafızaları tazelemek için bire bir. ■ M. İHSAN

youtube.com/ortadunya_yuzuklerin_efendisi

GAMEUMENTARY

Her ne kadar son dönemlerde 2 dakikalık oyun incelemelerine yoğunlaşmış olsalar da geçmişte güzel oyun belgeselleri hazırlamışlardı. Birkaç ay önce, oyun belgesellerine devam etmek için 2 yıllık bir anlaşma yaptıklarını duyurdular, onun ilk ürünü de Larian Studios'la hazırladıkları Divinity: Original Sin belgeseli oldu. Umarım dedikleri gibi benzer içerikler üretmeye devam ederler. Bazen bir oyunun tasarımı veya müziği hakkında, bazen bir stüdyonun hikâyesi, bazen de bir tasarımcı, yapımcı vs.'yle röportaj şeklinde oluyor içerikleri. ■ ENGİN

youtube.com/gameumentary

BECAUSE SCIENCE

Örümcek Adam gerçek örümcek ağı atıyor olsaydı gerçekten bir treni durdurabilir miydi? Red Dead Redemption'ın keskin nişancılığı gerçekte ne kadar hızlı? Size yüksek irtifadaki oksijen probleminden ve uluslararası hava sahaları hukukundan bahsetsem hâlâ uçma süper gücünüz olsun ister miydiniz? Nerdist adlı kanalda bir seri olarak başlayıp bir sene önce kendi YouTube kanalına kavuşan Because Science işte tam da bu sorulara cevap veriyor. Filmleri, çizgi romanları ve oyunları popüler bilimle birleştiren kanalın özellikle Alien kronolojisi ve Mortal Kombat fiziği videolarına bakın derim. ■ GÜLHİS

youtube.com/because_science



BAZBATTLES

YouTube'da şu aralar en çok sardığım şey tarih ve tarihe yön veren savaşlar oldu, BazBattles'ı da bu vesileyle keşfettim. Hem anlatıcının sesi muhteşem ve büyüleyici hem de savaşların anlatımındaki animasyonlar harikulade. Yer yer bir strateji oyunu oynuyormuşsunuz gibi hissediyorsunuz. Gerçek savaşların yanı sıra Game of Thrones'taki Robert'ın İsyanı ve Greyjoy İsyanı için de oldukça detaylı iki video mevcut. ■ YASİN

youtube.com/bazbattles

TEDX TALKS

Dayatmalarla dolu tüketim dünyasında, ezber bozan, bir an durup düşünmemize neden olan ilginç konuşmalar bu kanalda. Ağaç ve hayvanları minik ekranlara bakarak tanıyan şanssız kuşaklar ve ebeveynleri özellikle takip edip dinlemeli, biraz da durup düşünmeli insanlık ve hayattaki amaçları üzerine. Türkiye'de kaydedilmiş birçok video da mevcut. ■ NOYAN

youtube.com/tedxtalks

YOUTUBE'UN ÖNERİ ADI ALTINDA KAFA BOŞALTMA OPERASYONUNA DİRENİYORUZ!





DAHA FAZLASI



LAZY GAMER REVIEWS

"Tembel oyuncudan incelemeler", retro oyunlar, konsol ve aksesuarlar hakkında nostaljik ve esprili bir dille, sözü fazla uzatmadan, işi yapmacıklığa vurmadan neşeli videolar çeken bir arkadaş. ■ NOYAN

youtube.com/phreakindee



SES EĞİTİMİ

Şan eğitmeni, ses analizi yapıyor millete. Vokalleri tarzı ne olursa olsun inceliyor, "ağız açıklığına bakın" şeklinde ikonik cümlelerle biliniyor... Her videosu süper diyemem ama birkaç bir şey öğrendim kendisinden. ■ MERVE

youtube.com/sesegitimi

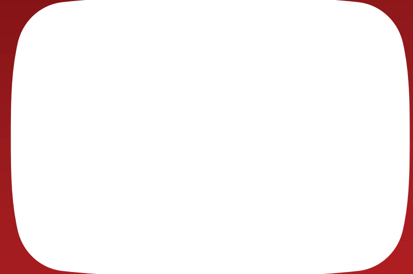


CRASH COURSE

YouTube'da geçirdiğiniz vaktin azıcık olsun bir faydası olsun istiyorsanız Crash Course'tan daha iyi bir kanal bulamazsınız. Düzinelerce konuda kısa kısa animasyon kurslar hazırlıyorlar. Bilim tarihinden, mikro işlemcilerin çalışma detaylarına kadar merak edebileceğiniz o kadar çok şey var ki. ■ TUĞBEK

youtube.com/crashcourse









SOCRATES DERGİ

Spor dergiciliğinde çıtayı farklı bir boyuta çıkaran Socrates Dergi, YouTube kanalında da aynı kalitede yayın yapmaya devam ediyor. Futbol ve basketbol ligleri başta olmak üzere düzenli yayınlanan programları dışında mini belgeseller, röportajlar ve dönemsel organizasyonlar için hazırladıkları videolar televizyonda hiçbir zaman bulamadığım tadı yakalamamı sağladı. Favorim Lokal 90 sayesinde takip eden birçok kişinin futbolu öğrendiğine inanıyorum. Spora ilginiz varsa mutlaka göz atın. Ayrıca FM oynarken de güzel gidiyor. ■ ARES

youtube.com/socrates_dergi



WATCHMOJO

Sizin bilmem ama ben Top 10 listelerini pek severim. Bu kanal her gün (evet her gün) yeni Top 10 listeleri ekliyor. Çoğu da video oyunları, sinema, çizgi romanlarla ilgili. "Kötü olacağı daha çıkmadan belli olan oyunlar", "fragmanı kendisinden daha iyi olan filmler", "Superman'in yaptığı en kötü 10 şey" gibi zibilyonlarca liste mevcut. Yemek yerken falan pek tatlı oluyor izlemesi, tonla da yeni şey öğreniyorsunuz üzerine. ■ EMRE S.

youtube.com/WatchMojo

MAXIMILLIAN DOOD

Eğer aradığınız dövüş oyunlarına dair sağlam içerik ve eğlenceyse Max bu iş için burada. Gündemi yakından takip eden videoları yalnızca dövüş oyunlarıyla sınırlı da değil üstelik, zorlu aksiyon oyunları da onun radarında oluyor çoğunlukla ve Let's Play'leri keyifli. Benim esas sevdiğim kısımlardan biriyse Max'in geçmişin aşırı uyduruk dövüş oyunlarını arşivlerden çıkartıp oynadığı, gülmekten kıran videoları. Dövüş oyunlarının köşe taşlarını incelediği videolarıysa gayet bilgilendirici. Kavga dövüş sevenler direk takibe alsın. ■ EREN E.

youtube.com/miles923



VOX

Gündemdeki olayları açıklama, haberleri analiz etme gibi klasik gazetecilik faaliyetlerini yeni medya for-



munda yapma amacıyla yayına başlamıştı Vox. Zamanla kadrosu büyüdükçe, kendine has kitlesi oluştukça yaptıkları kaliteli mini-belgesellerin yelpazesi epey genişledi. Şu an Vox'ta Hong Kong'un siyasi durumundan Planet Earth belgesellerinin altında yatan teknolojilere, Brexit'in İrlanda'da yarattığı kaostan sağlıklı beslenmenin neden pahalı olduğuna kadar yüzlerce konuda bilgilenmek mümkün. ■ BURAK

youtube.com/vox



ZERO.MIZ-KUN

Selam'a mail atan bir arkadaş sayesinde tanıştığım Nightcore diye bir akım var. Buna yönelmiş kanallar bir şarkıyı alıyorlar, bazen üzerinde az bir şey oynuyorlar bazense komple değiştiriyorlar ve harika elektronik remix'ler haline getiriyorlar. Özellikle çalışırken falan en çok dinlediğim şey haline geldiler. Videoların arka planına anime görseli atarlar hep ama müziklerin animelerle bir alakası yok, yanıltmasın, anime sevmeseniz bile göz atın derim. Zero.Miz-Kun yazdım ama Zen-Kun ve Nightcore-Galaxy'nin de pek farkı yok, hepsi güzel. ■ ÖMER

youtube.com/mizthebrotherzerokun



THE NBA STORYTELLER

Kıyasla ufak bir YouTube kanalı, 50 bin takipçisi var. Zaten son 2 aydır da ses yok ama basketbol hikâyelerine ve ufak detaylara meraklı birisi için olağanüstü bir hazine diyebilirim. Bu kanalın içeriğinde ucuz bir kamera ve 200 dolarlık bir mikrofonla klişe olayların anlatılıp, ilginç bilgilerin verildiği, her zaman aynı şekilde kurgulanan kalıp videolardan yok. Bu adam soyut videolar yapıyor. Bahsettiği konular sırf detay gibi görünebilir ancak bunları hayatın ötesinde, ölüm kalım meseleleri gibi anlatıyor. Argüman oluştururken verdiği referanslar inanılmaz absürt ve zaman zaman kara mizaha çalıyor; ama yine de bir şekilde konuyu bağlamayı başarıyor. ■ YİĞİT

youtube.com/thenbastoryteller

BU DOSYAYI BİR KENARDA BULUNDURUN, "NE İZLESEM" DİYE DÜŞÜNDÜĞÜNÜZDE AÇIP BİR GÖZ GEZDİRİRSİNİZ.

DAHA FAZLASI



SUPER BUTTER BUNS

Buradaki ablanın enerjisine, tutkusuna, bağırma kapasitesine hayranım. Gündemi pek takip etmez, sevdiği şeylerden bahseder genelde ve neyi övse onu oynama/izleme gazına gelirsiniz anında. ■ ÖMER

youtube.com/superbutterbuns



THE ONION

The Onion bir zamanlar internetin en komik işlerinden biriydi. Bizdeki Zaytung'un bir televizyon kanalı olduğunu düşünün. Sadece sahte haberler ama topluma ve politikacılara ince ince giydiriyor. Özellikle kısa kısa akşam haberleri serisi var mutlaka izlenmesi gereken. ■ TUĞBEK

youtube.com/theonion



ZERKOVICH

Büyük ölçüde Total War'a kendini adamış abimiz. Fraksiyon detayları, taktikler, yapılan yanlışlar vs. derken TW'de daha iyi olmak istediğinizde ilk uğramanız gereken yer. ■ ÖMER

youtube.com/zerkovich



YİĞİT TEZCAN

YÖNETMEN: M. Night Shyamalan **OYUNCULAR:** James McAvoy, Bruce Willis, Samuel L. Jackson **IMDb NOTU:** 6,8

GLASS

Batman Amatem'e yatar, Tarlabaşı'nda adam döverse

M. Night Shyamalan değişik bir adam. Çok dandik, dili katleden bir sıfat kullandığımın farkındayım; fakat adamla ilgili gerçek bu. Biz 20 yıldır adının tam olarak nasıl okunduğu konusunda henüz hemfikir olamadık (Şayamalan, Şamayalan, Şamalan, Şaymalan vs.), kendisi de sinemada tam olarak ne yapmak istediğini çözemedi. 2004 yılındaki *The Village*'dan 2016 yılında çıkan *Split*'e kadar olan süreçte çektiği hiçbir film popüler sinema tarafından kabul görmedi.

Kesin olan şu ki Shyamalan Bey'in filmlerinin en azından kendine has bir üslubu var. İki filmini izledikten sonra, bilmeden başka bir filminin başına otursanız "bunu herhalde Shyamalan çekmiş" demeniz neredeyse garanti. Öyle yok görsel sanat, sinematografi falandan da çakmanıza gerek yok.

Kısaca özet geçmek gerekirse *Glass*; *Unbreakable* (2000) ve *Split* (2016) filmlerinin devamı. *Split*'in sonunda filmin *Unbreakable*'la aynı dünyada geçtiği bize çıtlatılıyor ve konu öylece bağlanıyordu. Hani çok da zor değil, dünya dediğimiz bizim dünya zaten.

Unbreakable'ın kahramanı David Dunn, kötü adamı, nam-ı diğer cam adam Gökhan Zan (hehe - Elijah Price lan) ve *Split*'ten Dennis, Patricia, Hedwig, The Beast ve... tamam kestim. Fazlaca spoiler vermeden diyebiliriz ki, filmin ana konusu David Dunn ile The Beast'in yüzleşmesi. Elijah Bey nerede duruyorlar, izleyince görürsünüz.

Ama durun, azıcık anlatayım. Zoraki serinin diğer iki filmi gibi, bu film de bir psikolojik gerilim. Kahraman ve anti-kahraman bir psikiyatri kliniğine yatırılıyor, burada kendilerine süper kahramanlığın kendi uydurdukları bir kişilik bozukluğu olduğu anlatılıyor. Sonracığıma bir türlü lobotomisi yapılamayan Elijah Abi ortalığı kızıştırıyor. Ha bir de, psikiyatrist rolünde bu gibi kliniklerin aranan ismi Sarah Paulson var (American Horror Story'de de vardı).

Unbreakable harika bir filmdi; Shyamalan'ın *The Sixth Sense*'den sonraki, cevheri sonradan anlaşılan diğer kültüydü. *Split*, yönetmenin üst üste yaşadığı başarısızlıkların ardından "lan böyle giderse bana film çektirmeyecekler artık" diyerek çektiği, daha kolay kabul görecek bir psikolojik gerilimdi (hatta bir Shyamalan filmi olmayan tek Shyamalan filmi olabilir). *Glass* ikisinin ortasında ve hatta bence *Unbreakable*'a daha yakın (James McAvoy'un fazla "hareketli" karakterinin baskınlığına rağmen).

James McAvoy, Beast rolünde yine parmak ısırtıyor, Bruce Willis tam olarak Bruce Willis gibi ve Samuel L. Jackson da tıpkı Samuel L. Jackson gibi (Allah sizi inandırsın). Bu arada oyuncular da tamamen aynı; ilk filmde ve ikinci filmde hatırlanacak kim varsa büyümüş veya yaşlanmış olarak burada da var.

Glass, tipik bir Night Abi (adını yazmaktan yıldım) filmi olarak ortalarda tempoyu epeyce düşürüyor ve yönetmeninin gerçekte geçen ama gerçek olmayan evrenler yaratma takıntısına bağlı kalıyor. Finalse tipik bir Shyamalan finali, büyük ölçüde kişinin hayal dünyasına ve düşünce tarzına bağlı.

EDİTÖRÜN NOTU: Shyamalanmetremiz bize bu filmin Shyamalanlık açısından Unbreakable ile Split arasında bir yerde olduğunu söylüyor. Sonuç mu? Fena değil. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Ushijima Shinichirou ○ **SESLENDİRENLER:** Lynn, Takasugi Mahiro ○ **IMDb NOTU:** 7,7

I WANT TO EAT YOUR PANCREAS



Filmin adının tuhaflığı sizi yanıltmasın, I Want to Eat Your Pancreas (Kimi no Suizou wo Tabetai) alabildiğine normal bir film aslında. Eski insanlar bir organları hastalanınca başka bir insanın o organını yiyince iyileşeceklerine inanıyormuşlar da o mevzuya bir gönderme isim.

Pankreasından hasta, çok fazla ömrü kalmamış Sakura ve onun bu sırrını öğrenen elemanımızın yakınlaşmaları üzerine hikâye. Film direkt kızın cenazesiyle başlayıp geri sarıyor, "bir mucize olur mu" diye sizi beklentiye sokmuyor o yüzden ancak sonunu bilmenize rağmen yine de sizi üzmeyi başarıyor. Ha öte yandan konu böylesine dram gözükse bile işlenişin ağlak Türk dizisine bağlamaması da ayrıca takdir edilesi bence. Kız ölecek olmasına rağmen gayet neşeli, eleman kızın ölecek olmasını çok önemsemiyor vs. derken neşeli bir ikili ortaya çıkmış. Ne bileyim tanışmaları mesela "ben ölüyorum", "haa peki", "'haa peki' ne ya, insan 'en güzel çiçekler çabuk solar' falan deyip teselli eder" gibisinden. Hiç de öyle salya sümük bir ilişkisi yok ikilinin ki bir yandan bu durum dramı daha da kuvvetlendiriyor aslında. Çok yorulmadan izlenecek insanca bir film isterseniz "of çok mu klişe dram olur şimdi" gibisinden çekincelerinizi bir kenara bırakarak buyurabilirsiniz. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Normal bir hikâyeyi etkili bir şekilde anlatmaya çalışan, kendi halinde bir film ve bunu da iyi başarıyor. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Travis Knight ○ **OYUNCULAR:** Hailee Steinfeld, Jorge Lendeborg Jr., John Cena ○ **IMDb NOTU:** 6,9

BUMBLEBEE

"1987'de Nirvana henüz icat olunmadığı için dönemin Hair Metal grupları ve The Smiths'le isyan eden ergen kızımız Charlie arada sırada yardıma gittiği tamirhanede Cybertron'daki savaştan güç bela kaçıp dünyamızda Vosvos kılığında saklanan, hafızası dumanlı Bumblebee'yle rastlaşır ve olaylar gelişir" demek isterdim film için ama gelişmiyor.

İlk yarım saatten sonra film E.T.'nin ve benzeri tüm "uzaylı bulan ama korkudan donunu doldurmak yerine onunla dost olan çocuk" filmlerinin bir kopyasına dönüşüyor ve bir saat boyunca 80'ler nostaljisi yaşattıktan sonra esas mevzuya dönüp bir final dövüşüyle bitiyor. Ha bir de John Cena var asker rolünde ama olayı ne belli değil. Kötü değil, hatta tasarımlar orijinal çizgi filme daha sadık, daha temiz ama aranan Transformers filmi de bu değil açıkçası. Başlangıçtaki Cybertron sahnesi muhteşem ama o da beş dakika sürüyor ancak, geri kalan kısmın efektleri ve oyuncululukları iyi olsa da dediğim gibi bu filmin pek çok varyasyonunu gördük ve kabağın tadını da yeterince aldık. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Kelebek gibi uçmayıp arı gibi de hiç sokmayan bir film ama her halükârda Michael Bay'in ruhsuz patlamalı çatlamalı serisinden iyidir. ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** Peter Farrelly ○ **OYUNCULAR** Viggo Mortensen, Mahershala Ali ○ **IMDb NOTU:** 8,3



GREEN BOOK

Hani "Noel ruhu, aile bağları, dostluk, pozitif mesajlar" modunda filmler vardır ya, öyle bir film Green Book.

Gerçek bir hikâyeden esinlenen filmde 60'larda, ırkçılığın yumuşatılmaya çalışıldığı ama insanların hâlâ eski önyargılarından vazgeçmedikleri bir dönemdeyiz. Ünlü bir piyanist olan Don Shirley (Mahershala Ali) sosyete hayatına ara verip müziğini taşraya da taşımak ister ve şoförü ve koruyucusu olarak ırkçı da olsa parasız kalmış Frank'i (Viggo Mortensen) işe alır. Siyahilerin yaşadığı ayrımcılığı çarpıcı bir şekilde sunmaktan geri kalmıyor film ama bunu gidip Küçük Emrah'a bağlamış stereotip siyahi karakterlerle değil (12 Years a Slave falan gibi), doğru düzgün bir kişiliği ve gelişimi olan karakterlerle yapıyor. Aşırı aristokrat Shirley'nin biraz leşleşmesi, varoş Frank'in biraz yontulması derken bolca da eğlenceli, sıcak sahne sunuyor bir yandan.

En iyi film Oscar'ını alabilecek kadar iyi bir film mi? Hayır, ama bugüne kadar akademinin dağıttığı ödüllere bakınca Oscar'ı çok da büyütmemek gerektiği noktasına gelip bağlanıyor konu zaten.

Son olarak, Viggo Mortensen'i çok sevsem de kendisini A sınıfı bir oyuncu olarak göremiyorum bir türlü. Ne bileyim, bu filmi izlerken Robert De Niro'nun gençliğindeki rolleri geldi aklıma, onun bu role ne kadar yakışacağını düşündüm ve Mortensen biraz alt kalibre kalmış gibi hissetmekten kendimi alamadım. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Aldığı ödüller nedeniyle über bir şey bekliyorsanız hataya düşersiniz ama normal bir beklentiyle izlerseniz bayağı tatlı film. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Mamoru Hosada ○ **SESLENDİRENLER:** Kamishiraishi Moka, Kuroki Haru ○ **IMDb NOTU:** 7,1



MIRAI

Birbirinden tatlı aile filmleriyle tanıdığımız Mamoru Hosada (The Girl Who Leapt Through Time, Summer Wars, Wolf Children vs.) bu kez çok ilginç, hatta fazlasıyla garip bir işe imza atmış.

Mirai (veya diğer adıyla Mirai no Mirai) yine çoluk çocuk hep beraber izlenebilecek bir aile filmi aslında ama filmi izledikten sonra çoluk çocuk Pink Floyd dinleyip marijuana çekesiniz gelebilir, psychedelic bir aile filmi kendisi.

2-3 yaşındaki Kun'un o yaşlardaki oyuncaklarını toplama, bisiklete binmeyi öğrenme vs. gibi dertlerini tüm sinir bozuculuğuyla aktarıyor film (çocuklardan soğumak için bire bir film bu arada). Dertlerinin en büyüğü de yeni doğan kız kardeşi Mirai'nin gördüğü ilgiyi kıskanması. Filmi tuhaflaştıran şeyse bu dertleriyle kendi kendine değil, gelecekten gelen Mirai'dir, evdeki köpeğin ruhudur, büyükbabasının gençliğidir, alakasız karakterlerle birlikte, alakasız zaman dilimlerine giderek uğraşması. Ailenin evde normal normal takılmasını izlerken bir bakmışsınız Kun sürreal bir gelecekteki bir tren istasyonunda, garip bir kayıp eşyalar sorumlusu tarafından şeytani bir trene gönderiliyor. Kafası çok garip filmin.

Peki bu gariplik iyi bir şey mi? İyi aslında, yine Hosada'nın yukarıdaki saydığım filmleri derecesinde muhteşem değil Mirai ama pek sık rastlanmayan bir tarzdaki iyi bir film olduğu da şüphesiz. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Lütfen hiçbir zaman çocuğum olmasın... ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Jeffrey Nachmanoff ○ **OYUNCULAR:** Keanu Reeves, Alice Eve, Thomas Middleditch, John Ortiz ○ **IMDb NOTU:** 5,4

REPLICAS

Bir filmin türünün bilimkurgu olması yazarlarına istedikleri gibi saçmalama özgürlüğü vermez, aksine yazılan kurgunun da kendi içinde bir tutarlılığının olması gerekir. İşte Replicas'ın temel sorunu da bu arkadaşlar. Keza filmdeki tutarsızlıklar ya da mantık hataları Ayrıkvadi boyutunda.

Filmin konusunu bir bilim adamı olan Keanu Reeves'in ölen aile üyelerinin bedenlerini klonlayıp bilinçlerini de dijital olarak bu bedenlere aktararak ailesini geri getirme çabası oluşturuyor. Ne var ki Keanu abimiz tam bir aile babası olarak gösterilmesine rağmen tüm ailesi ölünce o kadar üzülmüyor ki ilkokuldaki sanal dinozorum Raku-Raku-Dinokun eceliyle ölünce bile yemin ederim ben daha çok üzülmüştüm. Zaten Keanu'nu öylesine kötü bir oyunculuk çıkarmış ki film boyunca, bu haliyle Kanal 7'nin dini dizilerinde bile iş bulamaz. Daha da fenası 20 gün boyunca ölü oldukları için ortadan kaybolan insanlara çevresindeki kimse "Ulan sen neredeydin bunca zamandır?" demiyor, klonlar ölen orijinalleriyle birebir aynı saç ve makyaj modelleriyle doğuyor, inanın kaşları bile aynı şekilde alınmış. CGI'sa o kadar kötü ki İyi Aile Robot'ndaki Babür bile çok daha gerçek duruyordu. Favori sahnemse beynin arama motoruna isim yazınca bütün anıları listelemesi.



Beni en çok üzense ahlak ve psikolojik açıdan işlenmeye oldukça müsait bir konu olmasına rağmen filmin bütün malzemeyi kuru aksiyon için kullanması (ve onu da başaramaması). Uzun süredir izlediğim en tırt bilimkurgu filmlerinden biriydi şüphesiz. Sağ olsun Eren şaşırtmıyor zaten. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu haliyle Blade Runner'dan ziyade ancak Sharknado'ya rakip olabilir. ★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Christan Rivers ○ **OYUNCULAR:** Hera Hilmar, Robert Sheehan, Hugo Weaving ○ **IMDb NOTU:** 6,2



MORTAL ENGINES

Oyuncu kadrosuyla dikkat çeken bir film Mortal Engines. Aynı adlı romandan sinema uyarlamasını yapan üçlü ekibin önemli bir üyesi de, ünlü sinema insanı Peter Jackson.

Romandan filme uyarlanan hikâyelerde her sayfayı olduğu gibi aktarma olanağı yok tabii, bunu bekleyen de yok, ama bu sefer Yüzüklerin Efendisi'nin aksine, romanı okumadan izlediğim film uyarlamasının ortalarından itibaren bir şeylerin, bazı bağlantı noktalarının eksik olduğunu, birbirini tutmayan konuların bulunduğunu üzülerek fark ettim. Önemli olan da bu zaten, senaryonun gelişme ve çatışma kısımlarında önemli parçaları, neden-sonuç ilişkisini belirleyen durumları çıkarıp yerine de bir şey koymayınca, izleyicinin kafasında "nasıl-neden" ekseninde dönüp duran soru işaretleri oluşuyor. Medeniyet düzeninin sona ermesi, doğal kaynakların ve insan nüfusunun azalması gibi klasik distopik atmosfere, seyahat edebilen, yürüyen şehirlerin başrolü alacak şekilde yerleştirilmesiyse öykünün en özgün yanı.

Görsel efektler, dövüş-çatışma sahneleri de ortalamanın üzerinde. Öyküdeki, izleyene tuhaf gelen, boşluklar yaratan eksikler, klişeliğin de ötesine geçmiş sıkıcı diyaloglar olmasa akılda kalıcı bir eser olabilirmiş Ölümcül Makineler, çok daha ilginç bir şekilde anlatılabilecek hikâyeye biraz yazık olmuş. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Aksiyon sahnelerine odaklanıp izlerseniz beğenebileceğiniz, steampunk tarzı bir film. ★★★☆☆



GÜLHİS CANPOLAT

YARATICILAR: Taika Waititi, Jermaine Clement **OYUNCULAR:** Kayvan Novak, Matt Berry, Natasia Demetriou, Harvey Guillén **IMDb NOTU:** 8,2

WHAT WE DO IN THE SHADOWS

Etikette ne yazıyorsa o!

Vampir teması anlatı sanatında yeni bir şey değil. Dünyanın hemen her köşesinde, çeşit çeşit kültürde geceleri ortaya çıkan kan emici imgesine rastlamak mümkün. E şimdi kimseyi de suçlayamazsınız bu konuda bence. Ne de olsa inanılmaz bir hikâye potansiyeli var ve yüzyıllardır ortaya çıkan hikâyeler de bu çıkarımımı destekliyor (bence kesin varlar ve çok zenginler, kendi filmlerini, dizilerini falan yaptırıyorlar çaktırmadan - Ö). Geceleri insanüstü güçlü fakat gün ışığına çıkamayan, ölüp ölmediğinden asla emin olamadığınız bir yaratık! (Kalbine kazık mı geçirsek, yediye bölüp yedi ayrı yere mi gömsek, ağzına taş mı soksak, gündüz açığa mı bıraksak... Zor sorular tabii ki.)

Bram Stoker 1897'de Dracula'yı yayınladığından beri de popüler kültürde en sevdiğimiz, dönüp dönüp yine tabutundan çıkardığımız, ısıtıp ısıtıp gene yediğimiz bir şey vampirler (Ne diyeyim bilemedim. Afiyet olsun?). Tamam, belki herkes için geçerli olmayabilir bu ama ben bu tayfadanım. Film olsun, dizi olsun, oyun olsun; vampir temalıysa eğer, bir şans veririm ona ben.

Ama bu vampir konusunu hep biraz... Fazla ciddiye aldığımızı düşünmüşümdür ben. Taika Waititi ve Jermaine Clement de öyle düşünmüş olacak ki



2014'te What We Do in the Shadows'la bize ciddiyetsiz bir vampir filmi nasıl olur göstermişlerdi. Komedisi benim tam da bu vampir temada aradığım şeydi. Filmi izledikten sonra "keşke dahası da olsa" diye düşündüğümü de hatırlıyorum.

Başka bir şey istesem olacakmış, çünkü filminden beş sene sonra Taika Waititi şimdi de What We Do in the Shadows'un dizisiyle geldi. Bu sefer konumuz biraz daha farklı. Nandor, Laszlo ve Nadja; Amerika'da sıradan bir hayat süren... Şey, yani sıradan bir vampir hayatı süren üç ev arkadaşıdır. Bir de Colin var. Ama Colin pek mühim değil, Colin'i unutmaya çalışıyoruz. Neyse. Yüzyıllar önce okyanusu aşan vampirlerin Amerika'ya asıl geliş amacı Amerika'yı ele geçirip, bir çeşit vampir lordu olan Baron Afanas'ın dünyayı ele geçirme planına katkıda bulunmak.

Ama insan, şey, vampir ölümsüz ve yüzlerce yaşında olunca zamanın akışı biraz yavaşlayabiliyor sanıyorum ki. Ve Baron Afanas bu üçlüyü- pardon, dörtlüyü ziyaret edip planlarını uygulayıp uygulamadıklarını görmeye geleceğini söyleyince, işleri biraz hızlandırmaları gerekiyor elbette ki.

Filmi izleyip izlememiş olmanız önemli değil (izleyin bence valla, süper filmdi - Ö). Günümüz Amerika'sında 18. yüzyıl kıyafetleriyle gezen Nadja ve Laszlo, kendini sime bulayıp Twilight vampiri olmaya özenen Nandor, evin ayak işleriyle uğraşan ve bir gün vampire çevrilmeyi umut eden insan yardımcıları Guillermo ve vampirlik gücü insanlarla konuşarak onların yaşam enerjisini emmek olan, bu enerjisini de sıradan bir ofis işinde çalışarak kullanan Colin; herhangi bir arka plan bilgisine ihtiyaç duymadan içine dalabileceğiniz bir komedi sunuyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Popüler kültür göndermeleri ve genel vampirlik saçmalıkları üzerine kurulu bu durum komedisi, ağır topların arasına sokacak eğlenceli bir dizi arayanlar için bire bir. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Josh Heald, Jon Hurwitz, Hayden Schlossberg ○ **OYUNCULAR:** Ralph Macchio, William Zabka, Xolo Maridueña
○ **IMDb NOTU:** 8,9 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** YouTube Premium

COBRA KAI

YouTube Originals'ın en iyi işlerinden biri diyebileceğim Cobra Kai'nin ikinci sezonunu büyük bir hevesle bekliyordum. Hem hikâyenin "gerçek kahramanı" Johnny cephesini tecrübe etmiş olmak, hem de Daniel-san'ın aslında o kadar harika bir kahraman olmadığını görmek hoşuma gitmişti.

Dizinin ikinci sezonu sadece 10 bölümden oluşuyor ve beklediğimiz gibi ağırlıklı olarak genç karatecilere odaklanmış. Daniel LaRusso, Sensei'sinin yolundan gidip Miyagi Dojo'yu kuruyor ve Cobra Kai'ye rakip oluyor. Haliyle Johnny ve Daniel arasında birinci sezonun birebir aynısı çatışmalar yaşanıyor.

İlk sezondaki formüle bire bir sadık kalmaları biraz sıkıcı olmuş, her bölümde neler olacağını basitçe tahmin edebiliyoruz. Bu şimdi şuna çatacak, bu bir saçmalık yapacak ve her şey iyi giderken bir anda sarpa saracak, sonra da rakip olduğu belli olan karakterler birbirleriyle dövüşecek...

İlk sezonun dramatik ağırlığı da kopya tekrarlar sağ olsun ortadan kayboluyor. Genç oyuncularımız da ilk sezonun aksine aynı performansı veremiyorlar gibi geldi bana. Bununla birlikte Johnny ve Daniel'ın birbirlerini gördüğü her sahne gayet başarılıydı. Sanırım, dizi yetişkin hayatlarına odaklanıp gençleri kenardan dâhil ettiğinde çok daha başarılıydı.

Odak noktası dört liseli öğrenci ve onların arkadaşları olunca belki de yaşımdan dolayı beni sarmadı. Bu kadar yerdim, ama Karate Kid sevenlerin yine de izlemesini öneririm. İzlenmeyecek bir yapım değil, sadece ilk sezonu harika bulmuştum. İkinci sezon, ilkinin çizgisine yaklaşamıyor hepsi bu. Yalnız dövüş sahneleri için izleyecekseniz aman diyeyim, üzülürsünüz. ■ **YASİN**


2. SEZON

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezonun tadını vermiyor, yine de Karate Kid hayranları için güzel bir nostalji fırsatı. Zaten sadece 10 bölüm. ★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** David Benioff, D. B. Weiss ○ **OYUNCULAR:** Kit Harington, Emilia Clarke, Peter Dinklage, Maisie Williams
○ **IMDb NOTU:** 9,5 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO


8. SEZON

GAME OF THRONES

HBO'nun efsanevi dizisi Game of Thrones'un final sezonundayız ama şu ana kadar insanlar bu havaya pek de kapılamadı sanki. Yedinci sezonun etrafında dönen heyecan fırtınası dizi final yapacak olmasına rağmen ortalıkta yok gibi. Belki de neredeyse iki seneye varan bu ara, diziye de zarar vermiş olabilir.

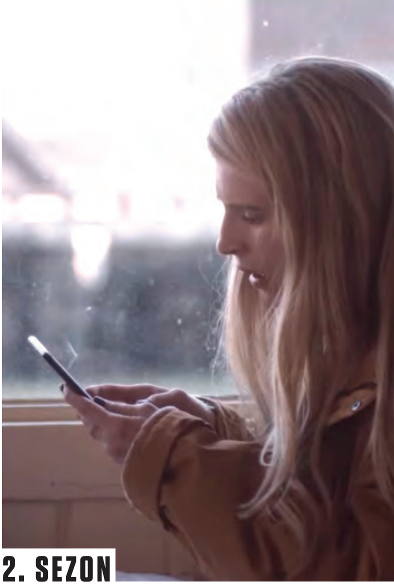
Sezonun daha sadece iki bölümü izleyicilerle buluştu. 8. sezonun ilk bölümü yer yer sıkıcıydı desem herhalde haksızlık etmiş olmam. Evet, hazırlık bölümüydü ama bir sürü gereksiz ve hikâyeyi gram ilerletmeyen, büyük ölçüde boş sahne izledik. Zaten elinde kısıtlı sayıda bölüm varken çok mu gerekliydi? Üstelik zibilyon farklı karakteri tek bir mekânda toplamışken.

İkinci bölüm de bir hazırlık bölümüydü tabii, ama ben ikinci bölümü bir hayli beğendim efendim. Bu sefer hazırlıkların tamamı öyle ya da böyle bizi üçüncü bölümdeki büyük savaşa hazırladı. Hatta sevdiğimiz karakterlerle bolca zaman geçirdik, ateş başında duygu dolu konuşmalarına tanıklık ettik. Kimisi pişmanlıklarından bahsetti, kimisi başka şeylerden, ama büyük bir umutsuzluk vardı üzerlerinde.

Bunca yıl bekledikten sonra Night King'in Westeros'un güneyine inişini kendi gözlerimizle görmek epik olacak. Üçüncü bölümle birlikte sadece dizi değil sinema tarihinin de en uzun savaş sahnesini izleyeceğiz. Sevdiğimiz pek çok karakter ölecek ve hatta bazıları ölü olarak geri gelecek, tekrar ölmelerini izleyeceğiz. Üstelik daha King's Landing taraflarında Cersei Lannister gibi bir tehlike mevcut. Gerçi ben Night King'i tutuyorum zaten de oralara hiç girmeyelim.

Bakalım Game of Thrones'ta en sonunda Demir Taht'a kim oturacak, ya da geriye bir taht kalacak mı? ■ **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Night King geliyor, kışı da yanında getiriyor. Bu savaşın sonunu heyecanla bekliyorum. ★★★★☆


2. SEZON

YARATICILAR: Zal Batmanglij, Brit Marling **OYUNCULAR:** Brit Marling, Jason Isaacs, Scott Wilson **IMDb NOTU:** 7.8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

THE OA

Hadi tuhaf hareketler yapıp bir şeyler olmasını bekleyelim.

Aaa oldu vallahi.

"2. sezon yokmuş ya? Böyle biter mi be abi? İşler ne olacak? Prairie bizi mi yiyor? Ya da bu abla yeni bir Çiftlik Bank vakası mı?" gibi onlarca soruyu kafamıza yerleştiren The OA nihayet geri döndü. İlk sezonu oldukça iyi ve kaliteli olan dizi, ilk kısımdan kalan sorularını yanıtlamak yerine geçiştirmeyi tercih etmiş ki kaşlarımı çattıran tek durum bu işle alakalı. Yine tek sevmediğim olayın devamı olarak bu sezonla ilgili şahsi görüşümse, yarattığı yeni soruları muhtemel bir üçüncü sezonda cevaplamayacak olması. Bu demek değil ki okulda çıkan kaosta yaralı bıraktığımız Prairie bu sezonu bize zindan edecek. Hatırı sayılır bir yeni karakter olan dedektif Karim Washington'la (Kingsley Ben-Adir) tanıştığımız ikinci kısım, ilk sezondan hikâye, atmosfer, oyunculuk ve bütünlük olarak hiçbir eksiye sahip değil. The OA, Netflix'in elinde tutuğu en iyi bilimkurgu işlerden biri ve büyük ses getirmeye aday. **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezonu izlediyseniz ya da iyi bir bilimkurgunun peşindeyseniz kaçırmayın derim. Ayrıca Brit Marling'in oyunculu gerçekten çok taktir edilesi. ★★★★☆

YARATICI: Rod Serling **OYUNCULAR:** Jordan Peele, Shalyn Ferdinand, Ian Hawes **IMDb NOTU:** 6,5 **YAYINLANDIĞI KANAL:** CBS

THE TWILIGHT ZONE

Oyuncu, komedyen ve yönetmen Jordan Peele, Nisan ayının başında, 1959'da Rod Serling'in başlattığı çok sevilen gizemli bilim kurgu dizisinin dördüncü versiyonunu ekranlara taşıdı. Olağan durumları doğaüstü güçlerle birleştiren The Twilight Zone, ya da belki daha aşina olacağınız adıyla Alacakaranlık Kuşağı, biraz orijinal serinin gölgesinde kalıyor.

Peele anlatıcı olarak harika, yönetmenliği ve sinematografisine de denecek pek bir şey yok fakat senaryo konusunda biraz sallantılı gibi sanki dizi. Şu anda sadece 4 bölüm yayınlandı tabii ki, fakat bölümler ilgi çekicilik konusunda pek eşit değiller. Örneğin ilk bölüm olan The Comedian'ın konusu çok ilginçken, bazı karşılıklı konuşma sahneleri bana çok yapay geldi. Buna karşılık Replay, hem Amerika'daki polis şiddetini ve ırkçılığı akıllıca işleyen senaryosu hem de temposuyla çok daha keyifli bir bölümdü. **GÜLHİS**



EDİTÖRÜN NOTU: Peele, Oscar'lı bir senarist ve iyi bir yönetmen olabilir ama The Twilight Zone da altından kalkması zor bir görev. Şimdilik göz alıcı olmasa da iyi bir iş çıkarıyor bence. ★★★☆☆

YÖNETMEN: J. C. Chandor **OYUNCULAR:** Ben Affleck, Oscar Isaac, Charlie Hunnam **IMDb NOTU:** 6,5 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix


NETFLIX FİLMİ

TRIPLE FRONTIER

Güney-Orta Amerika civarlarında geçen, uyuşturucu baronlarının ve yönettikleri organize suç çetelerinin ön planda olduğu birçok dizi ve film çekilip yayımlandı son yıllarda. Triple Frontier da arka planda da olsa aynı temayı kullanan filmlerden biri. Ünlü oyuncu Ben Affleck, Narcos'la tanıdığımız Pedro Pascal başrollerde.

Basit bir şekilde açılışı yapan öykü; beş eski özel kuvvetler üyesinin bir araya gelerek bir Latin Amerikalı mafya patronuna ait çok büyük miktardaki paraya "el koyması"nı anlatıyor. Bu cümle kulağa fena halde klişe gibi gelse de, ikisi kardeş, her biri ayrı işlerle meşgulken zengin olmak ve kendi kafalarındaki adaleti sağlamak amacıyla güç birliği yapan, kişilikleri farklı beş eski askerin aralarındaki muhabbet olabildiğince inandırıcı diyaloglar eşliğinde aktarılmış diyebilirim. Kapanış öncesi kovalamaca sahneleri hariç çatışmanın fazla hissedilmediği iki saatlik film boyunca, aynı amacı hedefleyen eski arkadaşların yaşama, dünyaya, iyilik-kötülük gibi temel kavramlara bakış açılarına düşünerek baktım ben de izleyici olarak.

İnsanın para ve maddi güç elde etme isteğinin, kişisel hırslarının nerede ve ne zaman azalıp son bulacağına dair sorular sorduran sahneler de mevcut, özellikle öykünün ikinci bölümünde. Milyonlarca dolarlık çantalarla eve dönüşse tam bir "hayatta kalma" mücadelesi. Her adımda zorlu doğa koşullarına, insanların şüpheci bakışlarına karşı mücadeleyi, aynı zamanda paraya olan tutkuyla insanlığı kaybetme arasındaki ikilemleri göz önüne getirip, psikolojik çatışmalar ortaya çıkarmayı başarıyor. **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Baştan sona sıkılmadan izlenebilen, birkaç özgün sahnesi de bulunan, ortalama üzeri bir aksiyon filmi diyebilirim. ★★★☆☆

ÖMER AKDAĞ

ALAN PARSONS THE SECRET

Müzikte sihir



Üçüncü sırada kimin olduğuna şu yaşıma kadar karar verebilmiş değilim ama en sevdiğim müzisyenler/gruplar sıralamasında ilk iki sıra belli artık; birinci Queen, ikinci Alan Parsons. Eski grubu The Alan Parsons Project'i duymuş olabilirsiniz belki.

Alan Parsons'ın neden en büyük rock müzisyenleri/grupları arasında Queen, Pink Floyd, The Beatles, Led Zeppelin vs.'nin yanında anılmadığı, neden popüler hale gelmediği benim için hayattaki en büyük gizemlerden biridir. Yaptığı müzik mükemmel olsa da "çarpıcı" değil belki diyeceğim ama hit olma potansiyeli olup olamamış sayısız şarkısını ve albümünü sayabilirim.

Kendisini tanımayanlar için bir bilgilendirme paragrafı: Alan Parsons çok eski zamanlarda, ilk başta The Beatles'ın Abbey Road ve Let it Be; en çok da Pink Floyd'un Dark Side of the Moon albümlerinin ses teknisyenliğiyle kendine isim yaptı. Bu albümler Alan Parsons olmasaydı bu kadar efsane olamayacaklardı, söyleyeyim. Ardından bir diğer benzer kafadaki müzisyen Eric Woolfson'la bir araya gelerek 70'lerin ortasında The Alan Parsons Project'i kurdu. The Alan Parsons Project bildiğimiz anlamda bir grup değildi, adı gibi bir projeydi, Parsons her albümde hatta her şarkıda farklı müzisyenlerle çalışıyor, tek bir tema etrafında dönen konsept albümler yapıyordu. 90'ların başında Eric Woolfson'la yollarını ayırdı (Woolfson'u birkaç yıl önce kaybettik) ve Alan Parsons direkt kendi ismini kullanarak kariyerine devam etti. Bu dönemde yine konsept albümler yapmayı sürdürdü. Biraz daha popülist bir sound'a kaymıştı belki ama yaptığı müzik en az Project'inkiler kadar iyiydi bana sorarsanız.

En son 2004'te A Valid Path diye bir albüm yaptı Alan Parsons ki uzak ara en kötü albümüdür (bir de piyasaya çıkmaması için yapılan The Sicilian Defence var ama onu saymamak gerek herhalde). Yani biz Alan Parsons hayranları, her şarkısının her notasını ezberlemiş insanlar, 15 yıldır yeni bir albüm alamadık kendisinden. Bu yeni albüm için duyduğum mutluluğu tahmin edebiliyor musunuz şimdi?

Parsons'ın müziği soft rock, progressive rock, art rock kategorilerine girer. Özellikle progressive rock deyince aklınızda Dream Theater, Iron Maiden gibi daha sert isimler canlanmış olabilir ama bu tür aslında yumuşak bir şekilde de icra edilebiliyor, bunun en güzel örneği de Alan Parsons zaten. Bu MCU'ya Thanos'tan sonraki baş kötü olarak koysanız sırıtmayacak şeytani tipin müziği





oldukça yumuşaktır. Sertleştiği zamanlar olur ama bunu sound olarak değil, hissiyat olarak yapar.

The Secret yine bir konsept albüm, "sihir" konsepti üzerinden gidiyor şarkılar. Albümün açılışı Disney'in Fantasia'sında hani ünlü yürüyen süpürgeler falan vardır ya, o sahnedeki müziğin cover'ıyla, enstrümental bir şekilde yapılıyor mesela. Bu "sihir" konsepti bazen fantastik bir şekilde ele alınıyor, bazen mecazi bir şekilde, bazense Asimov'a ve Arthur C. Clark'a bağlayarak bilimkurgusal şekilde.

The Secret orta tempo bir albüm, tek sıkıntısı da bu galiba, ne damardan bir balat ne de az önce dediğim gibi "hissiyat" olarak sertleşen şarkılar var. Ama var olan orta tempo şarkılar da arka plana açıp dinleseniz hoş, şarkıların altyapısına kulak kabartıp dinlediğiniz zamansa Alan Parsons'ın müzikal dehasını görebildiğiniz cinsten hep. Fly to Me örneğin, Alan Parsons, The Beatles'la düet yapsa bu kadar olur, öylesine tatlı bir The Beatles atmosferi veriyor. Requiem tamamen kendine has mayhoş ama gerilimli bir caz havasına sahip. Single'lar I Can Get There from Here ve As Lights Fall şahaneler ki As Lights Fall, Alan Parsons'ın vokal olduğu ikinci şarkı (ilki güzel değildi) ve bir veda gibi adeta. Yapma Parsons! Daha çok albümün lazım bu dünyaya!

Alan Parsons'ı herkesin yakasına yapışıp "dinle lan şunu" demek isteyecek kadar çok seviyorum. The Secret bu müzik sihirbazının ilk önereceğim albümü mü? Değil, I Robot, Freudiana, On Air albümleri önceliğimde halen. Ama The Secet da Alan Parsons'ı ne kadar sevdiğimi, neden bu kadar sevdiğimi hatırlatmayı başaran, şahane bir çalışma.

EDİTÖRÜN NOTU: Yaşayan en büyük müzik dehalarından birinden herkese hitap eden, hem tatlı hem derin bir albüm.





1. **DRAGONSTONE** Ramin Djawadi
2. **YOUR ENDLESS DREAM** Get Well Soon
3. **I'VE GOT A DREAM** Tangled OST
4. **DON'T FEAR THE REAPER** Blue Oyster Cult
5. **BELLE** Notre Damme de Paris

HEY! DOUGLAS
MARŞANDİZ

Hey! Douglas önce Can Gox ile Deterjan, arkasından da Gaye Su Akyol ile Ayva Çiçek Açmış teklileriyle sevenlerini mutlu ettikten sonra sıranın albüme geleceğini tahmin ediyordum. Youtube benzeri platformlarda milyonlarca dinlenmiş şarkılardan bir albüm oluşturmak yerine kendi bestelerinin olduğu enstrümantal (?) albümüyle beni şaşırttı ve bu ilk albüm Marşandiz'i çok beğendim. Albümün Spotify'da en çok dinlenilen parçası Eşkıya benim de favorim. Şarkıları dinlerken ritme kayıtsız kalamayacaksınız. ■ **ARES**



EDİTÖRÜN NOTU: Aşina olduğumuz çeşitli Türk müziği tınılarının elektronik müzikle buluştuğu şarkılar bir o kadar tanıdık ve aynı zamanda bir o kadar farklı. ★★★★☆



DAVID BOWIE'NİN 1969'DAN KALMA KAYITLARI ÖNÜMÜZDEKİ AY MERCURY DEMOS İSMİYLE SEÇKİN SPOTİLERDE OLACAK...



HATA PAYI
JAKUZİ

2017 yılında çoğu dinleyicinin hayatına Fantezi Müzik albümüyle usulca giren, daha sonra üzerine uğraşılmış videoları ve çoğu yerli topluluğun yanına yaklaşamayacağı kalitedeki sahneleriyle Voltran'ı oluşturan Jakuzi yeni albümü Hata Payı'yla bu kez karanlık yüzünü gösteriyor. İlk albümden alışkın olduğumuz synth ritimleri yerini daha koyu daha karanlık kardeşlerine bırakmış ama şarkıların geldikleri yeri de unutmak ister gibi bir halleri yok. Memlekette olduğu kadar Avrupa'da da oldukça ilgi gören topluluk, vurduğu yerde tatlı bir acı bırakan 11 parçalık albümüyle zorlu toplu taşıma yolculuklarını katlanabilir hale getiriyor benim için. Hata Payı'nın tüm şarkılarını atlamadan dinlemek mümkün ama favorilerim, albümün açılış şarkısı Sana Göre Bir Şey Yok, ilk video için seçilen (bu arada video oldukça başarılı) Şüphe, kişisel sorunlarla yüzleşmenize yardım edecek Kendime Rağmen, ve şahsi bir numaram Toz. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Elemanlar o kadar iyi bir yere doğru gidiyor ki bir sonraki albümde neler yapacaklarını tahmin bile edemiyorum.
★★★★☆



REDD
YERSİZ GÖKSÜZ ZAMANLAR

21 muhtemelen ömrümde dinlediğim en güzel albümlerden birisiydi ve öncesinde takip edip o albümden sonra yere göğe sığdıramadığım Redd'in çöküşünü izliyorum son 10 yıldır. Hatipoğlu kardeşlerin ayrılışından sonra gelen ilk albüm olan Mükemmel Boşluk daha alengirsiz müziklere sahip fena olmayan bir albümdü ama Yersiz Göksüz Zamanlar açıktan kötü arkadaşlar. 11 şarkıdan 3'ü eskilerin akustiği ve Tutmuyor Frenler de her nedense 2 tane var, yani toplamda 7 yeni şarkı mevcut ve 3-5 dinlemeden sonra aklımda kalan yalnızca Tutmuyor Frenler. Ki bu şarkıların neredeyse tümü de Teoman'ın yıllar yıllar önce yaptığı Issız Adam triplerinin daha vasat versiyonları. Salla, S*ktiret Boşver, Kafası Şekerli ve Sen de Saçmala gibi isimleri var parçaların, oradan anlayın işte boş vermişliği. Tamam İstanbul adamı yer falan da bu denli bir kalite düşüşü görmek acı verici. Duru kardeşler derler ki bu ara sıcaktır esas yemek Eylül'de gelecek. Gelsin bakalım. Umarım kendisi bu tatsız gidişi unutturacak kadar lezzetli çıkar. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Esas bombayı sene sonuna saklayan Redd "alın bununla oyalanın" diye yapıp atmış üstümüze bu şeyi.
★☆☆☆☆

BTS
MAP OF THE SOUL: PERSONA

İlk kez BTS yazıyorum ve yazdığım albüm bu. Nasıl da heveslenmiştim oysa ki. BTS uzun zamandır her çıkışında farklı şeyler deniyor, Persona da neşeli ama sakin, daha bir "arkada çalsın" denemesi olmuş. Ne yazık ki bu tarz bana pek hitap etmiyor.

Ana şarkımız olan Boy With Luv çok klasik bir yaz şarkısı. Kötü veya sıkıcı değil ama herhangi bir sürükleyiciliği de yok. Tıpkı albümün geneli gibi. Bugüne kadarki albümleri düşündüğümde hepsinden en az iki şarkıyı yüzlerce kez ayıla bayıla dinlemişimdir. O yüzden Kaf dağına çıkmış beklentilerimi ne Boy With Luv ne de diğer şarkılar karşıladı. BTS'in hareketli ve hiphop entegre tarzına en uygun iş Dionysus olmuş ama bu bile "İşte bu!" dedirtmedi bana. Yani illa Fire veya Idol'daki gibi çok yüksek tempo, bir HEYYY HOP OBAA beklentim yok BTS'ten ama ne bileyim... Blood, Sweat & Tears gibi bir şaheseri yaratan insanlarsınız siz!

Sözün özü bu albümü döndüre döndüre dinlemeyeceğime eminim. ■ **MERVE**



EDİTÖRÜN NOTU: Denk gelirse değiştirmeyeceğim ama BTS'in gül yüzü olmasa özellikle açıp dinlemeyeceğim bir albüm olmuş. ★★★☆☆



BLACKPINK
KILL THIS LOVE

Ablalar yine döktürmüş, ne diyeyim?! Zaten Kill This Love'ın müzik videosu çıktığında Lara Croft havasındaki yeni stilleriyle bizi bir sallamıştı Blackpink. Daha sert, keskin ritimlerin olduğu bir dönem geliyor demişti. Ama beş şarkılık bu mini albümde herkese göre bir şeyler var. Daha yumuşak BP tarzını özleyenlere Don't Know What To Do var, Kick It var. Ki en sevdiğim, albümün dönüp dönüp dinlediğim şarkısı oldu Kick It benim için. Tam açıp odada zıplamalık. DDU-DU DDU-DU remiksiyle bu yeni dönemin temelini iyice sağlamlaştırırken bir yandan da sade bir gitar eşliğinde Hope Not'la "elimizden her şey geliyor bakın ha" demeyi de ihmal etmiyor.

Açıp baştan sona kesintisiz keyifle dinlenebilir bir albüm olmuş Kill This Love. Tek sorunu kısa olması. Neden kısa ablalar? Neden?! Daha çok Blackpink!! ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: "I kick it how I wanna kick it, when I wanna kick it!..." ★★★★☆



Týr
HEL

A God of War oynadınız, Hellblade oynadınız, artık Nors mitolojisine iyice ısındınız, Ragnarok nedir, Hel nedir çok iyi biliyorsunuz. O halde bu bilgileri biraz da müzikle pekiştirelim derim ve bu konuda en iyi seçeneklerden biri de Týr.

Albümlerini büyük ölçüde Nors mitolojisine dayandıran gruplardan Týr bu seferki konseptini ölülerin gittiği yer altı dünyası Hel (ya da Helheim) olarak belirlemiş. Belki daha önce denk gelip folk metale uzak olduğunuz için (aha da ben) şans vermemişsinizdir ama grubun bu son albümündeki death metal ve hatta Amon Amarth etkisi harika olmuş. Hele ki Sunset Shore'u dinlediğiniz anda 'daha yok mu, bana Hel verin layn' moduna giriveriyorsunuz. Neredeyse 70 dakikalık süre boyunca grubun bugüne kadar imza attığı en kaliteli işlerden birini dinleyeceğinizi söyleyebilirim. Şarkılar birbirinin kopyası gibi değil ve bu da önemli bir artı. Muhtemelen bu albüme bir şans verdikten sonra bu özgün grubu daha iyi tanımak için önceki albümlere de bir göz atacaksınız. Albüm kapağının da 10 numara olduğunu belirtmesem içimde kalırdı. ■ **ESER**

EDİTÖRÜN NOTU: Bakın bana kulak verin, Sunset Shore aratın, dinleyin, sonra konuşalım. ★★★★☆











JOSH MALERMAN

CAROL GÖMÜLMEDEN

Çoğu kişinin ismini Netflix'teki Kafes filmiyle duyduğu Josh Malerman'ın dilimize çevrilen son kitabı Carol Gömülmeden daha en başından itibaren konusuyla merak uyandıran ve son ana kadar da sürükleyiciliğini kaybetmeyen bir eser. Carol bir hastalıktan mustarip, bir anda 'ölüveriyor'. Daha doğrusu ölmüyor ama hayati fonksiyonları öyle yavaşlıyor ki dışarıdan ölü olduğu sanılıyor. Böyle bir rahatsızlığı olan birinin en büyük korkusu da herhalde diri diri gömülmektir değil mi? İşte Carol'ın da başına böyle bir şey gelmek üzere ve kendisini kurtarabilecek tek kişi de bir silahşor.

İşin içinde vahşi batı var, birbirinden acımasız karakterler var, Yol isminde belalı bir rota var ve en dikkat çekici yanlarından biri de Stephen King'in Kara Kule serisini anımsatan çok sayıda öğe içermesi. Hatta baş kahramanlardan Moxie'yi yan karakter olarak Kara Kule'ye koysanız sırıtmaz, öyle söyleyeyim. Kitapta da son ana kadar Carol kurtulabilecek mi, Moxie karşısına çıkan engelleri aşabilecek mi, Duman'ın olayı ne sorularını merak edip duruyorsunuz. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Filmi yapılsa Kafes'ten daha çok ilgi çekeceğine eminim ama "ben bunun kitabını okumuştum" demeniz için iyi bir fırsat var elinizde. ★★★★☆

83 1/4 YAŞINDAKİ HENDRIK GROEN'UN GİZLİ GÜNCESİ

Yazarının "mahlas" (takma ad) kullandığı ve gerçek kimliğini bilmediğimiz, başarılı ve eğlenceli bir kitaptan söz edeceğim bu ay. Kitabın adından da anlaşılacağı gibi, 83-84 yaşlarında, Hollandalı H. Groen adlı bir adamın birkaç yıl önce tuttuğu günlükleri okuyoruz 350 sayfa boyunca. Hollanda'da seçmen kitlesi olarak ihtiyarları hedefleyen "50 artı" (50 yaş üzeri) adlı siyasi partiden, kralın taç giyme töreni öncesi bir hafta önce yolların kapatılıp herkesin bisikletlerine polisin "güvenlik" nedeniyle el koymasından bahsediyor, huzurevindeki yaşlıların çocuk ve torunlarının hafta sonu ziyaretlerinin azalmasına otopark ücretine 1 euro zam yapılmasını neden gösteriyor, huzurevi yönetmeliği kitapçığını talep ettiği müdürün "olmaz, sakıncalı" yanıtı karşısında avukatını çağırıyor, o millete bu halka değil, yaşlıya gence de değil, işin gerçeği "insan"a ait açıklaması güç, düşündürücü gerçekleri, kabul edilmiş birbirinden çelişkili "insanlık hallerini", tamamen bizim kafamızdaki tuhaf saplantılarla yarattığımız komik manzaraları, muzip muzip, takma dişleriyle gülerek yazıyor yazar arkadaş (gerçekte her kimse). Çevrenizdeki büyüklerinizin ellerini öptükten sonra okumanızı öneririm, gülümsemeden ilerleyemeyeceksiniz bu nüfus kâğıdı ihtiyar, ruhu genç adamın gizli güncesinde. ■ NOYAN



EDİTÖRÜN NOTU: Bir ihtiyarın gözünden ve gençlerin anlayacağı dilden yazılmış, hiciv ve taşlama dolu bir günlük. ★★★★☆

ISAAC ASIMOV

GÖKTEKİ ÇAKIL TAŞI

Asimov'un Vakıf'tan önceki olayları kaleme aldığı Galaktik İmparatorluk üçlemesinin son cildi Gökteki Çakıl Taşı da nihayet bizlerle dostlar. Bu sefer Dünya'ya, insanoğlunun beşiği olduğunu iddia eden ama galaksinin geri kalanı tarafından hor görülen küçük, geri kalmış gezegene gidiyoruz.

Joseph Schwartz, 1950'lerde yaşayan, mutlu bir terziyken beklenmedik bir şekilde kendini on binlerce yıl gelecekte buluyor. Fakat burası bildiği, tanıdığı güzel gezegen değil. Her yer radyasyon kaynıyor ve kaynaklar son derece kısıtlı, işte bu yüzden 60 yaşını geçen herkese ötanazi uygulanıyor. Aksiliğe bakın ki Schwartz tam 62 yaşındadır. Ben çevirdim diye demiyorum, ben çevirdim :) Keyifli okumalar. ■ M. İHSAN

MARTHA WELLS

TÜM SİSTEMLER ÇÖKTÜ

Hugo, Nebula ve Locus ödüllerinin üçünü birden aynı yıl içinde toplayarak dikkatleri üzerine çeken Tüm Sistemler Çöktü, merkezi sistemini hack'lemeyi başaran ve bir nevi kendi bilincini kazanan bir güvenlik robotunun maceralarını konu alıyor. Kendisi bir ölüm makinesi olarak tasarlansa da idari modülünü hack'lediğinden beri tek yapmak istediği bir köşeye çekilip kimselere çaktırmadan en sevdiği dizi kanalını seyretmek. Ama korumakla yükümlü olduğu bilim ekibi, yabancı bir gezegende gizemli kişilerin saldırına uğrayınca istemeye istemeye de olsa mekanik kollarını sıvamak zorunda kalıyor. Yer yer güldüren, eğlenceli ama ana karakteri dışında çok da orijinal bir yanı olmayan bir kitap. O kadar ödülü neresiyle almış diye şaşırıyor insan. Çerezlik niyetine okunabilir. ■ M. İHSAN

ÖMER AKDAĞ

KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR

Romantik komedilerin Death Note'u

Romantik komedi en sevdiğim anime türlerindendir. Nicesini izledim, aralarında başyapıt olanlar da vardı idare eder seviyede olmalarına rağmen severek izlediklerim de. Çok acayip şeyler yapamazsınız romantik komedilerde, ne bileyim dev katil bir robotla binlerce yıldır uzayın derinliklerinde yaşayan mikroskobik boyutta bir ahtapotun arasında geçen bir romantik komedi yapsanız, ilginç bir şey olabilir ama o "romantik komedi" türünü tanımlayan hissiyatlardan başka bir hissiyata sahip olur (aslında böyle söyleyince konuya ısınmadım değil, yapsalar izlerim).

Bunları neden anlattım? Love is War bayağı enteresan ve farklı bir romantik komedi ama türün bildiğimiz anlamda kalıplarını yıkan bir anormallikte de değil, dengeyi iyi tutturmuş. Oldukça farklı ama yeterince de tanıdık bir seri kendisi yani.

Shirogane okulun öğrenci konseyinin başkanı, Kaguya da onun yardımcısı. İkisi birbirinden hoşlanıyor amaaaaa...

Çok garip bir ilişkileri var. İkisi de bütün okulun hayran olduğu, dahi derecesinde zeki tipler ve üstüne aşşşırı derecede gururlular. Karşı tarafın kendisinden hoşlanıp hoşlanmadığından da bir türlü emin olamıyorlar. Ve ortada bir savaş var. İkisi de karşısındakinden hoşlandığını kesinlikle açık etmemeli. Gururları buna el vermiyor. Hoşlandığını ilk belli eden bu savaşı kaybedecektir. Ve de ikisi de karşı tarafın kendini belli etmesi için akla hayale gelmeyecek planlar yapıyor, ortada inanılmaz akıl oyunları dönüyor.

Ne bileyim ilk bölümde öğrenci konseyinin başka bir üyesi olan saftirik Fujiwara (o da müthiş karakter bu arada) bir yerden ödül olarak iki sinema bileti kazanıyor, bizimkilere veriyor. Shirogane tam Kaguya'yı davet etmek üzereyken Fujiwara "bu filme giden çiftler birbirine âşık olurmuş" diyor, Kaguya "Benimle bu filme gitmek istediğini mi söylemek üzereydin?" moduna giriyor ama Shirogane durumu kafasında tartıp bu hamleyi "Yani ben böyle söylentileri önemsemiyorum ama sen önemsiyor gibisin, benimle filme gitmek istiyor musun?" diyerek karşılıyor ve bir adım öne geçiyor, Kaguya altta kalmamak için reddetme eğilimine giriyor ama bu durumda o ana kadar yaptığı hazırlıklar boşa gidecektir (ödülü Shirogane'nin boş gününe denk gelecek şekilde hazırlayanın ve Fujiwara'nın posta kutusuna bırakanın o olduğunu öğreniyoruz), bu nedenle Kaguya utanıp kızararak "ah evet böyle söylentilere zaafım var, ben de romantizm yaşamak isteyen biriyim" diyerek ailesinde nesilden nesle aktarılmış "masum kız" kartını oynuyor ve Shirogane'yi köşeye sıkıştırıyor, savaş bu raddeye gelmişken Fujiwara başka bir filme gitmelerini önererek farkında olmadan savaşa kaos elementini serpiştiriyor, ikilinin beyni yanıyor, beyinlerine şeker gitsin diye odadaki tek tatlıya hamle yapıyorlar, tatlıyı alan savaşı kazanacaktır ama Fujiwara onlardan önce kapıyor tatlıyı, böylece o raundu ikisi de kaybetmiş oluyor. Nasıl? Kulağa saçma geliyor değil mi? Siz bir de bu tip sahneleri arkadaki epik anlatıcı sesiyle, her iki karakterin de Death Note'umsu bir şekilde beyinlerinin içinden geçenleri, verdikleri mücadeleler eşliğinde izleyin.

Arada 1-2 yavan bölümünün de olması tek sıkıntısı serinin ama genel olarak ben çok beğendim Love is War'u. Hatta en son ne zaman bu kadar beğendiğim bir romantik komedi izlediğimi de bir hatırlamaya çalışayım... Geçenlerdeki Bunny Girl Senpai çok güzeldi ama o tam romantik komedi sayılmazdı. En son Tsurezure Children vardı bu kadar sevdiğim, o da iki yıl önceydi zaten. Love is War'un değerini bilelim o yüzden.

KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR

100'ÜNE BİR-DEN MEYDAN OKUYORUM!



YENİ ANİMELER

Yeni duyuru sayısı alışılmadık derecede az bu ay: Sing Yesterday for Me, Eden, Afterschool Embankment Journal, I-Chu, yeni Gundam Build Fighters serisi, Space Battleship Yamato 2202'nin devam filmi, The Promised Neverland'in 2. sezonu.

Yılın en çok beklenen animelerinden **Vinland Saga**'nın Temmuz'da başlayacağı ve 24 bölüm süreceği duyuruldu.

One Punch Man'e Ağustos'ta 10 dakikalık bir Ova gelecek.

Oda Eiichiro 1996'da **Romance Dawn** adında iki tane tek bölümlük prototip manga çizmiş, aldığı iyi yorumlar da One Piece'in yolunu açmıştı. Bunların biri 2008'de anime yapılmıştı, şimdi diğeri de animenin 20. yılı şerefine animeleştiriliyor.

7 Deadly Sins'in devamı sonbaharda. Arada stüdyosu değişti, kalitede düşüş yaşanmaz diye düşünüyorum, bayrağı devralan Studio Deen pek tecrübesiz sayılmaz. Manganın tamamlanmasına da çok yok bu arada, belki bu yeni seri hikâyeyi sonuna kadar götürür.

ANİMESİ YAPILSIN!

200 bin kişinin katıldığı büyük çaplı bir ankette en çok anime uyarlaması istenen mangalar oylandı. İlk 10 şöyle:

1. Im: Great Priest Imhotep
2. Tasuu Ketsu
3. Gunjou ni Siren
4. Shoboshobo Man
5. Toilet-Bound Hanako-kun
6. Uramichi Onii-san
7. Satsukare
8. Kusuriya no Hitorigoto
9. Nishikida Keibu wa Dorobo ga Osuki



KISA KISA

Lupin III'ün yaratıcısı **Monkey Punch** 81 yaşında vefat etti.

Mükemmel anime klipleriyle tanınan müzisyen Eve bu kez de dev stüdyolardan Wit'le çalışmış, ortaya basit ve enfes bir video çıkmış. Şarkının adı **This World to You**, çok tavsiyedir.

Netflix dışında bir şey izlemeyenler, biliyorum, varsınız. Kişisel favorilerimden **Fate/Zero** Netflix'e eklendi, artık bahaneniz kalmadı. **Madoka Magica** da eklendi, ardından onu da izleyin bence.

Gerçek **Kenshin** anime olandır. Nokta. Ama live-action film üçlemesinin de bayağı iyi olduğu bir gerçek. 2 live-action film daha geliyor. İlki Kenshin'in geçmişini anlatacak (ünlü Trust and Betrayal Ova'larında izlediklerimizi yani), ikincisi de hiç doğru düzgün animeleştirilmemiş Enishi hikâyesini işleyecek. Film de eh, ikinci en iyi şey (şu salak Reflection'ı hiç karıştırmazlar umarım).

Cowboy Bebop'ın live-action dizisinin oyuncuları belli oldu: Spike Spiegel'i John Cho, Jet'i Mustafa Shakir, Faye'i Daniella Pineda, Vicious'ı Alex hassell oynayacak. Gereksiz derecede politik bir seçim gibi geldi ama bakalım, güzel olur belki.

High Score Girl'ün animesinin en başta 3D olmaması düşünülüyormuş, arcade makinelerini gerçekçi şekilde animeleştirebilmek için bu yol tercih edilmiş.

Bir cup noodle markasının **Kizuna Ai**'li reklamlarından sonra reklamı yapılan cup noodle Japonya'da tükendi. Şirket taleplere yetişemediğini söyledi.

JoJo ve Saint Seiya'nın karakter tasarımcısı **Terumi Nishii** anime endüstrisini eleştirdi: "Animeyi ne kadar severseniz sevin Japonya'ya gelip bu endüstriye katılmanızı tavsiye etmiyorum. Çalışma saatleri fazlasıyla anormal ve az kazanılıyor, çoğu animatör ailesinden aldığı parayla geçinebiliyor. İleri yaştakiler 'bunu sevdiğiniz için yapıyorsunuz, parayı önemsemeyin' diyebiliyor. Jenerasyonun değişmesi gerek."

Aynı konuda bu ay konuşulan bir başka konuysa anonim bir **Madhouse** animatörünün anlattıkları hakkındaydı. Ayda 393 saat çalıştığından, en sonunda yolda yığılıp hastaneye kaldırıldığından, ertesi gün yine yoğun çalışmaya devam ettiğinden, çok fazla psikolojik sorununun tanılandığından ancak proje bittikten sonra her şey yolundaymış gibi davranıldığından bahsetti.

ufotable stüdyosunun 3,5 milyon dolar vergi borcu olduğu iddia edildi, araştırma-soruşturma sürüyor. Umarım stüdyonun geleceği tehlikeye girmez.

Sırf negatif haberler veriyorum gibi oluyor bu ay ama bir de bağımsız seslendirmen **Phan Masaki**'nin 10 yıllık kariyeri boyunca yaşadığı cinsel tacizlerden bahsettiği, fazlasıyla moral bozucu blog paylaşımı var buraya iliştirmek istediğim: tinyurl.com/ogz-139-phan

Uzak ara en popüler manga dergisi olan **Shounen Jump**'ın haftalık bir sayısı 2018'de ortalama 1.7 milyon tiraj yapmış. Derginin telefon uygulaması haftalık 2.4 milyon, internet sitesi de aylık 2.4 milyon ziyaretçi alıyormuş, siteye gelen aylık tekil kullanıcı sayısı da 880 bin.

Ayrıca **manga sektörünün** 2018'de %1,9 büyüdüğü açıklandı. Fiziksel manga dergisi satışları %10 düşerken dijital satışlar %3 artmış. Derleme cilt satışlarıysa %15 artmış.

Ghibli'nin kurucularından Toshio Suzuki, en başından beri stüdyoyu büyütmemek gibi bir hedefleri olduğunu söyledi. Yan ürün satışlarını çok sınırlı tutmaları bundan sebepmiş. Netflix gibi hizmetlere filmlerini dâhil etmemeleri de bunun filmlerini sıradanlaştıracağını düşündükleri içinmiş.

Japon site Charapedia'nın yaptığı ankete göre en popüler kadın seslendirmen **Aoi Yuki**; en popüler erken seslendirmense **Hiroshi Kamiya** (One Piece'den Law, Attack on Titan'dan Levi, Honey & Clover'dan Takemoto...) seçildi. Kadınlarda Inori Minase ve Ayane Sakura; erkeklerde Yuuki Kaji ve Yuichi Nakamura da kazananları izledi.

Bir başka ankette de **Aoi Yuki**'nin seslendirdiği en sevilen karakterler oylandı. 1. sırada SoA'dan Yuki yer alırken onu 2. sırada Tanya the Devil'dan Tanya, 3. sırada da Symphogear'dan Hibiki takip etti.

BAHAR SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Geçtiğimiz kış sezonuyla kıyaslarsak özellikle yeni seriler bakımından biraz zayıf kalıyor bu sezon belki ama çok da haksızlık etmemek lazım, izlemeye değer bir şeyler var yine.





CAROLE AND TUESDAY

Ah böyle serileri çok seviyorum işte. Zengin ailesinin baskılarından bunalan Tuesday gitarını kapıp büyük şehre kaçar, burada zor bir hayat süren ve müziğini insanlara duyurmayı başaramayan klavyeci Carole'la tanışır, duo takılmaya başlarlar. Sevimli, motive edici, sıcak bir seri.

WHY THE HELL ARE YOU HERE, TEACHER?



İtlik, hayvanlık derecesinde, neredeyse hentai seviyesine varan serileri seviyorsanız şans vermelisiniz. Kısa kısa bölümlerden oluşuyor ve her bölümdeki yaratıcılık seviyesi şapka çıkarttıracak seviyede. Odanızın kapısını kapatarak, kulaklıkla izleyiniz ki yanlış anlaşılmalara mahal vermeyin.

FAIRY GONE

1900'lerin başlarına benzeyen ama adeta bir Persona veya Stand gibi insanların içindeki gücü uyandıran perilerin gerçek olduğu bir dünyada geçiyor. Peri ve karakter tasarımları, animasyonları vs. gayet çekici. Hikâye de çok acayip bir giriş yapmasa da fena da başlamadı. Daha üst düzey bir hale gelme potansiyeli var, takibinde olmak lazım.



ISEKAI QUARTET

Isekai türündeki (kendini fantastik dünyada bulma) animelerin en beğenilenlerinden dördünün (Re:Zero, KonoSuba, Overlord ve Tanya the Evil) karakterlerini aynı dünya buluşturan geyik bir seri. Saydığım 4 seriyi izlememişseniz bir anlam ifade etmez ama izlemişseniz çok eğlenceli. Aqua, Ainz Ooal Gown'a Turn Undead büyüsü atıyor yahu, daha ne olsun?





ATTACK ON TITAN

Bu satırları yazdığım sırada henüz başlamamıştı ama zaten yeni sezon değil de 3. sezonun ikinci parçası olarak çıkıyor, kaldığı yerden aynı gazla devam edecektir. Meydana gelmek üzere olan bazı olayların aşırı epik olduğunu duydum, mangayı okuyanların yalancısıyım.



ONE PUNCH MAN

Ve 12 bölümlük kısacık bir sezonla dünyanın en popüler animelerinden biri haline gelen One Punch Man'in devamı nihayet bizlerle. Aksiyonu ve komediyi eski seri kadar beğenmeyenler mevcut ama bence o eski izlenen bir şeyi kusursuz hatırlama sendromu biraz, yoksa yeni sezon da ilki kadar güzel bana sorarsanız.

FRUITS BASKET

2001 yapımı bir animesi vardı Fruits Basket'in, izlememiştim ama hatırlıyorum, o yıllarda bayağı popülerleşmişti. Bu yeni seri, o eskisinin yeniden yapımı gibi, hikâyeyi en baştan ele alıyor. Normal kızcağımızın içlerinde hayvan ruhu barındıran bir sürü karakterin ortasında kalması hikâyesi çok naif ve tatlı. Eski seriyi izleyenler de beğeniyor bu yeniden yapımı zaten. Bir klasiği tecrübe edebilmek için güzel fırsat kısacası.





DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA

Bir ufotable animesi, yani animasyonlar aşmış. "Ailesi iblislerle öldürülen iyi genç iblis avcısı olmaya çalışır" konsepti karşıdan çok düz gelse de iyi işlenmiş, eh kan seviyesi de fazlasıyla yukarıda, daha ne ister insan? Bir de iblise dönüşmüş ama insanlığını da tam yitirmemiş sevimli bir kız kardeşi olsa elemanın tam olurdu. Ne, o da mı var? Kesin izleyin o zaman.

WE NEVER LEARN

Biri sayısal biri sözel olarak deha olan ama diğer tarafları inanılmaz zayıf iki kız o zayıf olan taraflarıyla ilgili hayallere sahipler ve bu konuda onları eğitecek olan da bizim talihsiz elemanımız. Bir harem/fanservice serisi ama olayı çok da abartmıyor, biraz daha aile dostu gibi (nasıl oluyorsa artık).



DATA



İlk defa bir kara delik olay ufku görüntülendi

Einstein hâlâ haklı!

Yahu gerçekten böyle haberleri girmekten büyük bir keyif alıyorum. Zira kendi can sıkıcı gündemimizin, yani şu gözlemeye çalıştığımız evrendeki mini minnacık mevcudiyetimizde gelişen bin bir türlü kötü mevzunun arasından sıyrılıp, ara sıra ne de güzel şeyler başarabildiğimize tanıklık etmek ve bunu sizlere aktarıyor olmak fazlasıyla ferahlatıcı bir duygu. O yüzden şimdi hep beraber mutlu olalım sevgili Oyungezer: Tarihte ilk defa bir kara deliğin olay ufkunu, maddenin ve ışığın artık kaçamayarak emildiği o gizemliliği gözlemleyebiliyoruz. Ve evet, Einstein gene yanılmamış.

Peki bu gözlem nasıl yapılabildi? Aslında epey karışık bir mevzu ve muhtemelen ben anlatmayı pek beceremeyeceğim, o yüzden şuraya şöyle bir destek iliştireyim (tinyurl.com/ogz-139-kara-delik). Ama kabaca özetlemek gerekirse şöyle şeyler olmuş: Uluslararası bir iş birliğiyle mümkün olan dünyanın farklı yerlerindeki 8 ayrı teleskobun birleşiminin oluşturduğu Olay Ufku teleskobunun (EHT), M87 galaksinin merkezindeki kara delikten gelen dalgaları kaydedip (burada senkronizasyon çok önemli ve bu anlamda problem yaşamamak için atomik saatler kullanılmış) özel bir bilgisayar aracılığıyla harmanlanmasıyla kara deliğin olay ufkunun neye benzediğini anlayabilmişiz. Süreç çok uzun sürmüş çünkü gelen muazzam büyüklükteki veriler ancak hard diskler aracılığıyla muhafaza edilebilmiş. Burada başarılan işin çılgınlığı şöyle de anlatılıyor: Dünyadan te Ay'ın yüzeyinde unutulmuş bir DVD kutusunun resmini çekmek kadar zor bu olay ufkunu görüntülemek. Eh 55 milyon ışık yılı uzaklık, dile kolay. Üstelik kara delikler kozmik ölçekte epey ufak sayılırlar.

Son olarak, göğsümüzü bir nebze de olsa kabartacak bir bilgi daha iliştireyim: Projede Türk bilim insanı olan Feryal Özal da var. Kendisine ay sonunda bizim yerli basın da ilgi göstermeye başladı ve tek tük röportajları çıktı. Kendisine ayrıca tebrikler!

■ İHSAN A.

İsrailli özel şirketin başarısız Ay'inişi denemesi

Gerçekte ne kadar başarısız?

Geçtiğimiz ay gazetelerin bilim bölümlerine düşen bir haber dikkatinizi çekmiştir belki: "İsrail Ay'a insansız araç gönderiyor". Bir süre sonraysa, söz konusu aracın Ay'ın yüzeyine başarılı bir şekilde iniş yapamadığı bilgisi düştü ajanslara. Tabii etkinliği canlı izlemeyenler için geçerli bu dediğim, öyle bir imkân da vardı zira.

Bir-iki detay daha: Aslında haberler yanıltıcı, proje tam olarak İsrail hükûmetinin değil de, genel olarak özel sektör tarafından fonlanmış ve esasen kâr amacı gütmeyen bir kuruluş olan SpaceIL tarafından yürütülmüş. Ayrıca bu kuruluşun ortaya çıkışının da, artık olmayan Google Lunar X Prize bilim ve teknoloji ödülü yarışması sayesinde olduğunu da söyleyeyim. Son olarak araç düşse de, böyle bir işe girişen ilk özel sektör destekli proje olmasını ve İsrail'i, Ay'ın yörüngesine başarılı bir şekilde araç sokabilen 7. ülke yapmasını da ekleyince, SpaceIL'in başarısızlığı biraz daha göreceli hale geliyor.

Beresheet (aracın adı) takımından Ben Nathaniel, Reddit'te katıldığı soru-cevap etkinliğinde iniş sırasında motorda yaşanan teknik arızanın tam olarak neden kaynaklandığını bilmediklerini ama araştırdıklarını söylemiş. Gene ilerleyen günlerde SpaceIL, Beresheet 2 projesine başlayacaklarını duyurdu. Peki bizim için buradan çıkarılacak kıssadan hisse ne olabilir? Neredeyse İstanbul'un yarısı kadar nüfusa sahip olan bir ülke en azından Ay'a gitmeyi deniyor. Darısı başımıza diyelim.

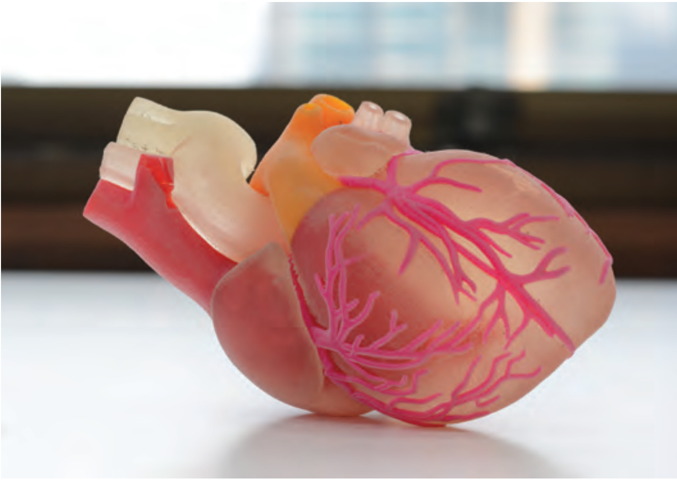
■ İHSAN A.



3D kalp üretimi yakında mı?

Etrafımızdaki kalpsizler içinse çalışmalar devam ediyor

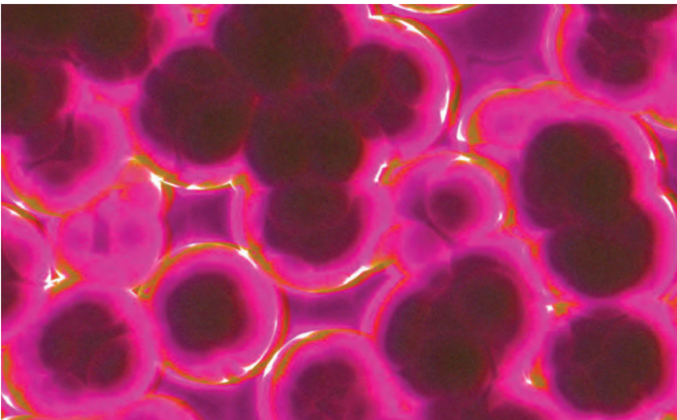
Tel Aviv Üniversitesi'nde 3 boyutlu yazıcılar kullanılarak insan kalbi üretildi. İnsan kan damarları kullanılarak oluşturulan kişiselleştirilmiş kollajen bazlı malzemeden üretilen kalp henüz yeterli büyüklükte değil. Tavşan kalbi büyüklüğünde olduğu ve birbirleriyle bağlantılı olsa da tam anlamıyla verimli çalışmadığı belirtilen kalbin tıp dünyası için önemli bir adım olduğunu söyleyebiliriz. Üzerinde durulan hücrelere pompalama yeteneğini kazandırmayı başarırlarsa kalp nakilleri için eşleşme aranması yerine özel üretilenlerle birçok hastalık ve ölümün önüne geçmeyi başarabilirler. ■ ARES



Mantar salgınlarına dikkat

Doğa da bize karşı mı savaşıyor?

İnsanlar ve biyolojik zararlılar arasındaki savaş hiçbir zaman bitmeyecek gibi. Her yıl keşfedilen yeni hastalıkların önlemi için aşı ve ilaç üretilmesi dışında hastalığın insanlara bulaşması için önlemler alınmaya devam ederken yeni türlerden kaynaklı hastalık haberleri duymaya devam ediyoruz. Dünya çapında hastanelerde raporlanmaya başlayan bir mantar türü özellikle bağışıklık sistemi zayıf olan yaşlı ve çocuklarda ölümcül olabiliyor. İlk defa 10 yıl öncesinde Japonya'da görülen C.auris isimli bu mantar sadece Amerika'da yaklaşık 600 hastada saptandı. Yetkililer tarafından yapılan açıklamaya göre bu mantarın en azından bir tane ilaca karşı dayanıklılık göstermesi durumun ciddiyetini gösteriyor. ■ ARES





Takip cihazıyla büyümek

Bilek Mirror (Nasıl espri ama!)

Teknolojinin nimetlerinden yararlanırken bunu kötü niyetler için kullanma konusunun sınırlarında dolaşmak insanları neden bu kadar mutlu ediyor anlayabilmiş değilim. Chicago mahkemelerinin duruşma gününü bekleyen gençlere takmak istediği bilek monitörleri de bu konuda karşımıza çıkan son örnek. Düzenli olarak takip etmek yerine gerektiğinde kişiye ulaşmak veya bilgi almak için kullanılması planlanan cihazlar için itirazlar dile getiriliyor. Gençlerin her anını dinlemenin mahremiyete karşı olmasının yanı sıra bu cihazdan takanlarda oluşacak psikolojik sorunları belirten kişiler düzenlemeye karşı. Avukatlar ve bu uygulamaya maruz kalan çocukların söylemlerine dikkate alınır mı, yakında göreceğiz. Aksi takdirde Black Mirror bölümü gibi birçok çocuğun bu durumdan etkilenerek hayatında yaşadığı negatif değişimleri duyacağımız birçok haber okuyabiliriz. ■ ARES



Sahibinden satılık T-Rex fosili!

Bilim dünyası tepkili

Şaka sanacak okurlarımız için yazının hemen başında kaynak koymak istedim, zira şaka gibi olay hakikaten de: tinyurl.com/ogz-139-t-rex. Ehem ne diyorduk? Evet, eğer daha iyi bir yatırım fikriniz yok ve 2,95 milyon dolara sahipseniz, sizin de sahibinden, gayet evladiyelik bir T-Rex yavrusu iskeletiniz olabilir. Detaylar linkte!

Dinozorun iskeletinin yaklaşık 68 milyon yıllık olduğu düşünülüyor, 2013'te Alan Detrich isimli profesyonel bir fosil avcısı tarafından bulunmuş. Başlangıçta Detrich, fosili Kansas Üniversitesinin doğal tarih müzesine bağışlamış; ama her ne olduysa kendisi 2017'de "ben bu fosili satarım arkadaş" kafasına girerek eBay'den satışa çıkarmış.

Buradaki en büyük sıkıntı, bu iskeletin paleontoloji çevrelerince henüz üzerinde konsensüse varılamamış bir tartışmayı çözmesi ihtimali; ancak iskelet özel bir koleksiyonerin dekoratif bir malzemesi haline gelirse haliyle bu ihtimal pek gerçekleşemeyecek gibi duruyor. Tartışılan ne mi? Kuzey Amerika'da bulunan minik T-Rex fosillerinin, gerçekten de yavru T-Rex'ler mi yoksa bambaşka bir sınıflandırmayı hak eden farklı canlılar mı oldukları sorusu.

Şimdiye kadar Detrich'in teklifiyle neyse ki ciddi anlamda ilgilenen birileri çıkmamış gibi görünüyor. Ancak eBay'den 100 kişi teklifi izlemeye almış. Ne diyelim, umarız ki iskelet satılmaz ve paleontoloji dünyası da cevap aradığı soruya bir şekilde yanıt bulur. ■ İHSAN A.

Kısmen canlanan domuz beyinleri

Korkmalı mıyız?

Haber başlığını ilk gördüğümde zihnimde beliren ilk kelime zombiydi sanırım. Her ne kadar, nasıl değişik uygulamalara kapı aralayacağı şimdiden kestirilemese de, olumlu taraflarını görelim bence biz bu ilginç ama bir o kadar da ürkütücü haberin. Evet, ABD'li bilim insanları bir mezbahadan aldıkları domuz beyinlerini kısmen "canlandırmayı" başarmış. Ne anlama geliyor tüm bunlar?

Normalde beyne kan akışı kesildikten sonra organın geri döndürülemez bir şekilde işlevsizleştiği düşünülür. Bu deneyin ilk etapta yanlışladığı fikir bu esasen, zira araştırmacılar domuzların kafası kesildikten 10 saat sonra, standart bir beynin ihtiyaç duyduğu miktarda oksijen pompalaması yapmışlar. Domuz beyinleri de ekstradan verilen ilaçlara normal sağlıklı bir beynin vereceği tepkiyi vermiş. Sonuçta beyinler ölü olsa da beyin hücrelerinin birbirleriyle iletişim kurduğu sinapsların faaliyet içerisinde oldukları anlaşılmış. Öte yandan, beyinlerin EEG taramalarında herhangi bir bilinç ya da farkındalığa rastlanmamış.

Yale Üniversitesinden nörobilim profesörü Nenad Sestan'ın aktardığına göre hücrelerin ölümünün aşamalı olarak gerçekleşmesi, bu süreçlerin bazılarının ertelenebileceğinin, durdurulabileceğinin ve hatta bir noktada geri çevrilebileceğinin göstergesi.

Her ne kadar araştırmanın etik boyutu tartışmalı olsa da, orta/uzun vadede pek çok olumlu sonuç elde edilebilirmiş gibi duruyor: Alzheimer'ın tedavisi, kalp krizi ve beyne oksijen gitmemesi gibi durumlarda beynin korunması ilk dillendirilenlerden. Açıkçası hepsini alt alta koyduğumuzda temkinli bir iyimserlik içinde olduğumun altını çizeyim. ■ İHSAN A.

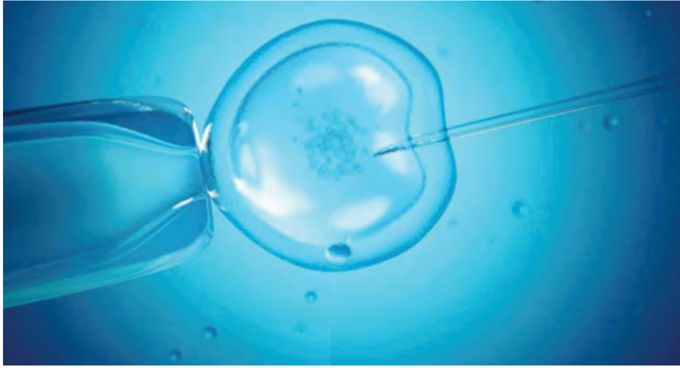


3 ebeveynli bebek doğdu

Bir nevi süt anne: Hücre anne

Yunanistan'da gerçekleşen doğumda 3 kişinin DNA'sına sahip bir erkek çocuğu dünyaya geldi. Annedeki ölümcül hastalığın çocuğuna geçmemesi için bir kadın bağışçıdan alınan yumurta hücresiyle annenin hücresi değiştirildi. Böylelikle sağlıklı bir yumurta elde edilerek döllenme, gebelik ve sonrasında doğumun sorunsuz gerçekleştirilmesi sağlandı.

Tıp dünyasını ikiye bölen bu yöntem (IVF tedavileri) kimi doktorlar tarafından konudan bağımsız ve riskli bulunurken daha öncesinde Amerikalı doktorlar tarafından Meksika'daki bir klinikte de gerçekleştirilmiş. Şimdi olduğu gibi o zaman da tartışmalara yol açan bu yöntem sadece Birleşik Krallık'ta yasalarda kendine yer bulmuş durumda. Yunanistan'da gerçekleşen doğumdan önce 4 tane başarısız denemenin olması yöntemin henüz standartlaşmadığının bir kanıtı ancak çeşitli kliniklerin çalışmalara devam etmesi bekleniyor. ■ ARES



Daha zeki maymunlar geliştiriliyor

Ben bu filmi görmüştüm

Dünyanın sonu televizyon filmlerinde izlediğimiz gibi Amerikalı ya da Alman bilim insanları nedeniyle değil, Çinli bilim insanlarının yaptığı garip çalışmaların sonucunda gelecek. Bir şekilde rahat durmayan Çinli bilim insanları bu sefer de insan genlerini maymuna aktararak yeni bir maymun türü yaratmışlar. Makaleye göre insan beyninin gelişiminde önemli bir rol oynayan MCPH1 geni 11 maymuna aktarılmış. Sadece 5 tanesi hayatta kalmayı başaran maymunların kontrol grubuna göre kısa zamanlı hafıza gerektiren durumlarda daha başarılı oldukları, uzun dönemdeyse beyinlerin insanlarınkine benzer gelişim gösterdiği belirtiliyor.

Kendi kendine yontma taş çağına giren maymunların gelişim süreçlerini hızlandırmaya ne gerek var, bilemiyorum. Sonra, yok efendim Maymunlar Cehennemi saçmaymış! ■ ARES





Yeni bir insan türü

Gezgin ilk insanlar

Filipinler'de nesli tükenmiş yeni bir insan türü bulundu. Luzon adasında bulunduğu için "Homo Luzonensis" adı verilen bu türün kemik ve diş kalıntıları incelendiğinde hem ilk insanlara hem de yakın zamanda yaşamış insanlara benzer fiziksel özelliklere sahip olduğunu gösteriyor. Ayrıca, araştırmacılar bölgedeki evrimin tahmin edilenden daha karışık olduğunu ve ilk insanların geldiği dönemde bu bölgede 3-4 farklı türün daha bulunduğunu söylüyor.

Uzaylıların insanları kaçırıp başka bir yere tekrar bırakma olasılığını bir kenara bırakırsak, bu buluşa göre ilk insanların Afrika'dan Asya'ya doğru bir göç dalgası gerçekleştirdiği ve burada farklı türlerin bir arada yaşadığı sonucu ortaya çıkıyor. Luzon adasına sadece denizden ulaşılabilmesi, on binlerce yıl önce bu türün buraya nasıl ulaştığı sorusunu da akıllara getiriyor. Sahi, bu dönemlerde geçen bir Assasin's Creed güzel olmaz mıydı? ■ ARES



<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>



Mart sayısında Nisan'da görüşürüz demişim ama görüşemedik maalesef. Deli bir konferans trafiğine giriştikten sonra işte Mayıs sayısıyla beraberiz. Ama o da ne? Fiyatlar yükselmiş mi biraz? Ah dolar, ne çektik be senden! Fiyatların tuzlanması dışında çok bir değişiklik yok açıkçası Mart'tan bu yana dostlar. Stoklar geçen iki ayda bir nebze çeşitlense de bileşenlere pek dokunma ihtiyacı duymadım. Bakalım önümüzdeki ay neler gösterecek? Her zamanki gibi fikir ve önerilerinizi beklerim. ■ İHSAN A.

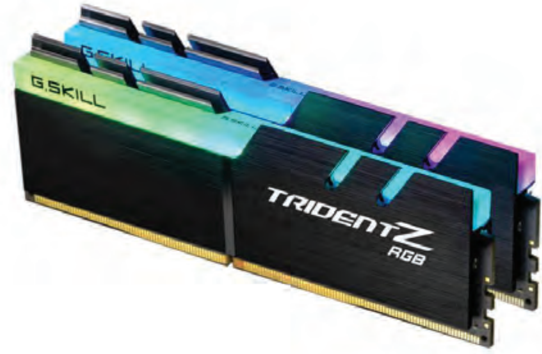


SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD ATHLON 200GE 3.2GHZ	A320M PRO-VH PLUS AMD A320
	447 TL	416 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB) (16-16-16)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
398 TL	284 TL	319 TL
TOPLAM: 1.864 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 2200G QU-AD-CORE 3.5GHZ-3.7GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
1.054 TL	776 TL	544 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
398 TL	284 TL	219 TL
TOPLAM: 3.375 TL		



SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 2600 3.4GHZ-3.9GHZ	X470 GAMING PLUS
1.977 TL	1.380 TL	1ç068 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+ BRONZE
936 TL	350 TL	541 TL
TOPLAM: 6.252 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
11GB GTX1080TI TURBO GDDR5X 352BIT	INTEL CORE I7-8700 COFFEE LAKE 3.20GHZ-4.60GHZ	Z370-A
5.547 TL	2.705 TL	1.245 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 500-450MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	850W 80+ GOLD
1.103 TL	589 / 672 TL	1.268 TL
TOPLAM: 13.129 TL		





Piksel Günlükleri

Esaret altındaki oyunlar

Retro oyun koleksiyonculuğuna başlayalı yaklaşık 6 sene oldu. O zamanlar ülkemizde bu hobiye sahip çok daha az kişi vardı tabii. Şimdiyse retroya olan talebin patlamasıyla oyun toplamaya çalışan insan sayısı da kısa sürede bir hayli arttı, keza Youtube'da çocukken oynadığı bir oyunu gören neredeyse herkes bu işe merak salmaya başladı.

Lakin bu işe başlarken öncelikle nasıl bir koleksiyon yapmak istediğinizi belirlemek gerekiyor. "Famicom kartuşları toplayacağım" ya da "bende hatırası olan oyunları toplayacağım" gibisinden mesela. Eğer böyle sınırlarınız yoksa özellikle ilk dönemlerde denk geldiğiniz her retro oyuna atlıyorsunuz çünkü sırf raflarınız dolsun diye, kendimden de biliyorum bunu. Fakat bu şekilde yapılan bir koleksiyonun bir kimliği olmuyor, daha çok bir oyun dükkânı gibi duruyor. Ve benim en kıl olduğum şeylerden birine sebep oluyor: Oyunları esir etmek.

Şöyle ki, aldığı oyunla arasında hiçbir bağ olmayan, asla da oynamayacak olan, hatta belki de bir süre sonra varlığını bile unutan, sırf almış olmak için alan pek çok koleksiyoncu var. Bana göre çok yanlış bir şey bu. Düşünün, siz tonla hatıranız olan bir oyunu deliler gibi arıyor ve bulamıyorsunuz, ama o bir başkasının rafında çürümeyi bekliyor, esir hayatı yaşıyor. Üstelik koleksiyoncu oyunu elinden de çıkarmıyor ve bunu neden yaptığını artık kendisi de bilmiyor, toplamak ya da istifçilik bir hastalık haline gelmiş çünkü.

Sizin değer vermeyip tozlanmaya terk ettiğiniz bir oyun başkası için gerçek bir zaman makinesi olabilir, tarifsiz hisler yaşatabilir. Adı üzerinde oyun yahu bu, insanlar oynasın diye yapılmış. Oynamıyorsan ya da baktığın zaman seni geçmişe uçurmuyorsa onu senden çok daha fazla hak eden birinden mahrum etmek işin tamamen doğasına aykırı bir kere. Retro oyunlara özgürlük! Retro oyunlar gerçek yuvalarına! ■ EMRE S.



KONSOL

ATARI 5200

2600'ün gölgesi

Video oyun tarihinin tartışmasız en önemli konsollarından olan Atari 2600 ömrünün son demlerini yaşıyordu ve dahası en büyük rakipleri de ColecoVision'la piyasaya çıkmak üzereydi. Bu yüzden Atari de yaşayan efsane 2600'ün bir üst modelini 1982'de piyasaya sürdü: Atari 5200.

Atari 5200 aşikâr şekilde 2600'dan güçlü bir konsoldu, arcade efsanelerini orijinaline çok daha yakın bir performansta çalıştırabiliyordu. Tek butonlu standart joystickler de yerini tuşlu telefonlara benzeyen 9 butonlu joysticklere bırakmıştı. Ayrıca yeni eklenen Pause butonu ve konsolun üzerindeki 4 adet joystick girişi büyük yeniliklerdi.

Ne var ki Atari 2600'ün konsol sektöründe adeta bir tekele dönüşmesi sonucu oyuncuların çoğunda tonla kartuşu bulunuyordu ve konsolun 2600 oyunlarını desteklememesi bütün bu oyunların boşa gitmesi anlamına geliyordu. Üstelik rakipleri ColecoVision çoktan 2600 oyunlarını çalıştıran bir eklenti yapmıştı bile. Ayrıca konsolun oyunlarının büyük kısmı eski oyunlarının geliştirilmiş halleriydi sadece. Düşünün, ColecoVision'un çıkış oyunu döneminin arcade devi Donkey Kong iken 5200'ünkü 3 yıllık Super Breakout'tu.

Atari'nin bu yanlış politikasının üzerine tarihe geçecek kötülükteki joystick tasarımı ve 1983 Oyun Krizi de eklenince 5200 kısa zaman içinde saman alevi gibi söndü. 2 yıl içerisinde de üretimi tamamen durdurularak 1984'te konsol savaşlarına veda etti. Atari kendi yarattığı devin gölgesinde kaybolmuştu ve bir daha hiçbir konsolunda da başarıyı bulamayacaktı. ■ EMRE S.





ORİJİNALİNE KAFA TUTAN KORSAN: DENDY

Korsandan resmi ithalatçıya

Çocukluğu 90'larda geçmiş bir oyuncuysanız çok büyük ihtimalle sizin de 8-bit bir Famiclone konsolunuz olmuştur. Hani şu Çin menşeli, Famicom/NES oyunlarını çalıştıran ucuz klonlardan bahsediyorum. İşte bu ay size bir Famiclone konsolun nasıl koskoca bir ülkenin oyun kültürünü kökten değiştirdiğini anlatacağım.

90'ların başında Nintendo efsane konsolu NES'le dünyayı sarsmasına rağmen henüz pazarına girmediği bazı ülkeler vardı ki bunlardan biri de Rusya'ydı. Zaten ülkede oyun konsolu diye bir kavramın esamesi bile okunmuyor, çok az sayıda olan oyunlar da genelde iş için bilgisayar kullanan kişilere nasip oluyordu. O yıllarda yazılım mühendisi olan Victor Savyuk da iş yaptığı bir şirkette "oyun konsolu" tabirini ilk kez duymuş, fikir hayli ilgisini çekmişti. Zira bu oyun konsolları çok büyük bir potansiyel vadeden bir pazar gibi görünmüştü ona.

Victor hemen bu fikri Steepler isimli, yazıcı ve bilgisayarlar üreten bir firmaya götürdü. Onu dinleyen firma da bu işe oldukça hevesli görünüyordu fakat şöyle bir sorunları vardı: Ne Victor'un, ne de Steepler'in oyunlara ve konsollara dair en ufak bir bilgisi yoktu. Çözüm olarak akıllarına da Famiclone üreten Asyalı firmalar geldi ve kaliteli klonlar üreten Tayvanlı bir şirketle anlaştılar. Ünlü Rus animatör Ivan Maximov'a da konsol için bir maskot çizdirip Dendy adını verdikleri bu klon konsolu 1992'de Rusya'da satmaya başladılar.

Dendy adı altında olsa da bu Nintendo oyunlarının ülkeye ilk girişiydi. Gelgelelim ülkede uluslararası telif haklarını korumaya yönelik yasalar olmadığından yaptıkları iş Rusya çapında tamamen yasaldı. Gene klon kartuşlar vasıtasıyla NES oyunlarıyla tanışan Rus gençliği adeta aklını yitirmişti. Oyunlar ve Dendy konsolu kısa süre içerisinde acayip ilgi çekti ve satışları adeta patladı. Sadece bir ayda 1 milyon doların üzerinde gelir sağlayan bir klon konsoldan bahsediyorum arkadaşlar.

Dendy video oyunlarıyla yeni tanışan Rusya'da öylesi büyük bir popülariteye ulaştı ki konsolun kendi dergisi, hatta TV programları bile yapılmaya başladı. Öyle ki ülke için "konsol" kelimesinin yerini "Dendy" almış, insanlar aldıkları her klon sisteme Dendy demeye başlamıştı. Firma Çin'den gelen klon kartuşlara karşı kendi klon kartuşlarını bile üretir hale gelmişti. Üstelik sağladıkları onca gelire rağmen Nintendo'ya zırnık bile ödemiyorlardı.

Dendy'nin ülkede ulaştığı noktayı gören Nintendo, çaresiz çözümü Steepler'la uzlaşmakta buldu. Firmayı Amerika'yı davet edip yeni çıkan SNES konsollarının ve oyunlarının Rusya'daki resmi dağıtıcısı olması yönünde el sıkıştılar. Üstelik Dendy'nin Rusya'da yaptıklarını da affettiler. Böylece sektöre korsan oyuncu olarak giren Steepler, ülkenin resmi konsol ithalatçısı konumuna gelmişti.

İşin komik tarafı orijinal konsol ve oyun satışı firmaya yaramadı. Çünkü bunlar Asya menşeli kopyalarına oranla çok daha pahalı ürünlerdi, o yüzden alıcısı da çok daha azdı. Üzerine de tüm dünyada patlak veren petrol krizi eklenince firma 1995 yılında iflas etti. Fakat Dendy bir ülkenin oyun kültürünü de temelli olarak değiştiren efsane olarak Rus oyun tarihinde yerini aldı. Korsan ya da klon deyip geçmemek lazım yani. ■ EMRE S.

Lost Odyssey

Uzun yolculukların en güzeli

SABRİ ERKAN SABANCI

Bilmiyorum kaçınızın böyle gereksiz bir listesi var ama ben tek kişilik hikâyeli oyunları genellikle iki kategoriye ayırırım: Bir an önce bitmesi için dua ederek oynadıklarım ve bitmemesi için oynamaya kıyamadıklarım. İlk kategoride olanların bazılarını bitiremeden pes edip bırakmışlığım vardır fakat ikinci kategoridekileri en sonunda dayanamayıp bitiririm ve bitirdiğim için de kendime küfrederim, çünkü o oyunu bir daha aynı hazzı alarak oynamayacağımın farkındayımdır. *Lost Odyssey*'nin hangi kategoride olduğunu tahmin ettiniz.

Lost Odyssey "Yedinci jenerasyon konsollarda düzgün bir *Final Fantasy* oyunu yapılsaydı nasıl olurdu acaba?" sorusunun harika bir cevabı aslında. Bunun en önemli etmeniyse oyunun başındaki insanın 2003'te o zamanlar sadece Square olarak bilinen şirketten ayrılıp, Microsoft'un desteğiyle de Mistwalker adıyla kendi firmasını kuran Hironobu Sakaguchi olması tabii ki. Fakat çıkışında bu oyunu oynama fırsatını edinmiş her insanın ortak kanıda olduğu nokta, bu oyunun *Final Fantasy XII* ve *XIII*'ten daha çok bir *Final Fantasy*'e benzeyişi ve *Final Fantasy X*'un gerçek varisinin bu oluşuydu.

Ve bunların hiçbiri abartı değil. Oyunun başında Sakaguchi olması bir yana, müziklerinin başında da yine *Final Fantasy*'lerin müziklerini yapmış Nobuo Uematsu vardı. Oyunun senaryosu ağırdı, ölmeyen ve daha biz oyuna ilk girdiğimizde 1000 yıl yaşamış bir ana karakter olan



Kaim Argonar'ın "odyssey"siydi bu. Hikâyede ilerledikçe Kaim'in yaşadığı o 1000 yıldan 10-15 dakikalık kısa hikâyeler okuyup duygulanıyorduk. Bize bu yolculukta eşlik eden karakterlerin de kendi hikâyelerini öğreniyorduk ve kişilik olarak değişimlerini görüyorduk. Bazen yollarımız ayrılıyordu fakat tekrar o karakterlerle buluştuğumuzda ekibin bağı daha da artıyordu.

Oynanış olarak da gayet iyiydi *Lost Odyssey*. Klasik JRYO oyuncularının alışık olduğu sıra tabanlı dövüş sistemini "Yüzük" mekaniğiyle "A'ya bas geç"ten çıkarıp, oyuncuyu sürekli aktif tutmaya ve düşünmeye zorluyordu. Oyunda ilerledikçe Overworld'ü gezebildiğiniz araç gelişiyordu ve daha önce gidemediğiniz birçok yere gidip, yeni karakter bölümleri açıp, oyunun size sunabileceği en zorlu düşmanlarla kapışabiliyordunuz. Partinizdeki "ölümsüz" karakterlere "ölümlü" karakterlerden yetenekler öğretebiliyordunuz, böylece ölümsüz karakterlerinize ihtiyaçları olan yetenekleri kolaylıkla alabiliyordunuz. *Lost Odyssey*'nin tam olarak amacı eski mekanikleri çöpe atmadan yenileyip, hem eski JRYO'culara, hem de yeni nesil konsollarda yeni bir oyuncu kitlesine hitap etmeye çalışmaktı ve bunu tamamen olmasa da çok büyük bir oranda da başarmıştı.

"E bu kadar övdün övdün, niye kimse konuşmuyor bu oyunu şimdi?" diye soruyorsunuz değil mi? "Bu kadar iyiyse ben neden adını duymadım daha önce?" diyor bile olabilirsiniz. Yazının biraz başlarına doğru gidip Sakaguchi'nin Mistwalker'ı kimin desteğiyle kurduğuna bir daha bakın. Evet, bir yandan üzülerek, bir yandan da sevinerek söylüyorum ki *Lost Odyssey* Xbox 360'a özeldi ve bir JRYO için "Xbox 360 özel" olmak demek neredeyse intihara eşdeğer nitelikte bir hareket. Ama bu da bir yandan bir zamanlar Microsoft'un dünyanın geri kalanı için bir şeyler yapmaya çalıştığının da göstergesi. Ve Microsoft'tan da 2008'den sonra uzuuuun bir süre göremeyeceğimiz bir hareket.

Bu *Lost Odyssey* denemesinden sonra Microsoft insanları Xbox 360'a oyunlarla çekmeye çalışmayı bırakıp Kinect'le cezp etmeyi denedi, şimdilerdeyse tekrar oyunlarla deniyorlar. Sakaguchi'yse son "büyük çaplı" oyun demenesini Wii'de *The Last Story*'yle yaptı ama yine istediği başarıyı bulamayınca mobil sektöre yöneldi, şimdiyse Apple'ın oyun servisi için, Apple'ın desteğiyle büyük sayılabilecek bir şeyler deniyor. Ben de internette, arkadaş arasındaki sohbetlerde "Favori *Final Fantasy* oyunun hangisi?" diye soranlara "*Lost Odyssey*" diye cevap verip milletin sinirlenmesini büyük bir eğlenceyle izliyorum. Ama gerçekten de öyle yani, yalan söyleyecek halim yok ya?

NEDEN EFSANE OLACAKTI?



Temeli yıkmadan yenilikçiydi

Lost Odyssey hem mekanikleri hem de hikâye anlatımı açısından gerçekten de dönemine göre yenilikçi bir oyundu. Yazıda bahsettiğim yüzük sistemi bazı JRYO'larda artık program kuruyormuş gibi "next yap geç" kafasına bürünmüş sıra tabanlı dövüş mekaniğini o mantıktan çıkarıyor, oyuncunun sürekli aktif olmasını gerektiriyor, ama yine de sıra tabanlı dövüş sisteminin temelini koruyordu. Bunun yanı sıra ana karakterimiz Kaim'in bu dünyada bulunduğu 1000 yıl boyunca kurduğu ve kaybettiği dostlukları, karşılaştığı yabancılardan aldığı dersleri, paralı asker olarak savaşın her yanını görüşünü ve daha nicesini kısa hikâyeler olarak okumak harikaydı. Kaim'le bağ kurmanızı sağlaması bir yana, verdiği mesajlar gerçekten güzeldi.

Efsanevi soundtrack

Nobuo Uematsu gerçekten Lost Odyssey için en iyi işlerinden birini ortaya koymuş. Tema müziğinden galibiyet müziğine, Overworld müziğinden son boss dövüşü müziğine kadar tüyleri ürperten, hepsinden birer "klasik" tınıları sızan eserlerle dolu Lost Odyssey'nin soundtrack'i.

3 boyutlu son gerçek Final Fantasy'ydi

Büyük ihtimalle bunu dediğim için linç yiyebilirim, fakat Lost Odyssey gerçekten de Final Fantasy'nin ilk oyundan beri taşıdığı ruhu, oynanışı, hikâyeyi, müziği, kısaca her şeyi taşıyan son oyundu. Final Fantasy XII, XII'ler ve XV'in o ruhu tam manasıyla taşıyamadığının ve hep bir şeylerin eksik olduğunun zaten farkındasınızdır diye tahmin ediyorum. Lost Odyssey hem JRYO olarak, hem de Final Fantasy ruhlu bir JRYO olarak her şeyi başarılı bir şekilde yapan belki de son oyundu ve öyle kalmaya da devam ediyor.

NEDEN EFSANE OLAMADI?

Xbox 360'a özel olması

Bu oyunun neden efsane olamadığını uzun uzun düşündüm ve aklıma gerçekten de Xbox 360'a özel olması dışında mantıklı bir sebep getiremedim. "Acaba ben mi çok taraflı bakıyorum?" diye düşündüm ama internette Final Fantasy'lere "çok fazla yeni şey yapmaya çalışıyor" deyip de bu oyuna "hiç yeni bir şey yapmıyor" diyen değişik insanlar dışında bulabildiğim de tek cevap buydu. Yedinci jenerasyon gibi ev konsolları tarafında da JRYO tarzında bayağı kısır geçen nesilde bir elin (zorlasan iki elin) parmaklarını geçmeyecek sayıda elle tutulur JRYO varken Lost Odyssey gibi gerçekten sağlam bir JRYO'nun, JRYO kitlesi olmayan bir konsolda kalmış olması en büyük, hatta tek sebep diyebiliriz. İşin kötüsü, bu hamle kimsenin işine yaramadı. Microsoft bu hamleleri sayesinde satamadıkları piyasalarda daha fazla satmayı planlıyordu, işe yaramadı. Mistwalker bu hamle sayesinde daha büyük oyunlar için Microsoft'la devam edebilecek ve maddi olarak rahatlayacaktı, olmadı. Oyuncuların büyük bir çoğunluğu haklı olarak sırf bir oyun için Xbox 360 almak istemedi ve Lost Odyssey benim gibi "Xbox kullanıp JRYO seven" insanlar dışında fazla insanın haberinin olmadığı bir oyun olarak kaldı.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



BLACK [PS2 / XBOX]

Bu ay dergimiz okurlarından Uğur Esef'in tavsiye ettiği bir oyunu misafir edeceğim köşemizde: Burnout'un yapımcısı Criterion Games'in ellerinden çıkma bir FPS olan Black. Peki Black'i rakiplerinden ayıran özellikle ne, hele ki 2000'lerin başında gökten adeta FPS yağdığını düşünürsek?

Öncelikle şunu söylemeliyim ki PS2 ve Xbox'ın teknik yeterlilikleri göz önüne alınırsa oyundaki patlama efektleri ve siperlerin yok edilebilmesi mekaniği gerçekten muazzam. Roket salladığınız bir balkon komple çökebiliyor mesela, çatışma esnasında ortalık dağılıyor ya da arkasına sığındığınız siper vurularak paramparça olabiliyor. Bu da sizi sürekli diken üstünde tuttuğu için oyundan aldığınız zevki hayli arttırıyor. Diğer oyunlarda düşmanın attığı roketlerden çöp tenekesinin ardına sığınarak kurtulmak biraz inandırıcılığı baltalıyordu çünkü. Bölümler arası sahneler de live action videolarla yapılmış ki gayet kaliteliler bence.

Eksilere gelecek olursak, kendi adıma oyundaki silah çeşitliliğini bir FPS için az buldum, fakat adamlar modelleme ve seslerde çok iyi iş çıkarmışlar. Lakin en büyük sıkıntı checkpoint'lerin arasının bazen aşırı uzun olması ve sadece bölüm aralarında kayıt edebilmemiz. Abartmıyorum 2 saat boyunca hiç kaydetmeden oynamak zorunda kaldığınız sekanslar oluyor çünkü.

Sonuç olarak artıları eksilerine oranla çok çok daha ağır basan, gayet keyifli ve bolca heyecanlı bir oyun Black. Gerçekten de değeri bilinmemiş bir cevher olduğunu düşünüyorum, o yüzden FPS meraklıları mutlaka bakmalı derim. Ayrıca bu güzel tavsiyesi için de Uğur'a da teşekkür ediyorum. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

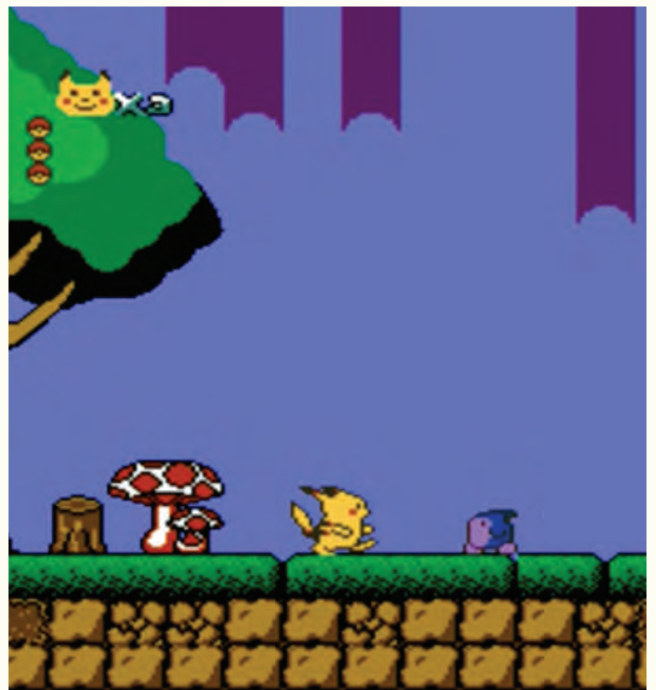
POCKET MONSTER [FAMICOM / NES]

Oyun hayatımda en derin izler bırakan konsol Famicom oldu diyebilirim, keza 2001 yılına kadar da Famiclone konsolumla oynamaya devam ettim. O zamanlar da orijinal Gameboy'a çıkan Pokémon serisinin (ve animesinin) dünyayı salladığı dönemlerdi. Lakin benim Gameboy'um yoktu ve deliler gibi Pokémon Blue oynamaya özeniyordum.

Bir gün benden yaşça hayli ufak olan komşumuz üzerinde Pokémon yazan ve Pikachu resmi olan bir Famiclone kartuşuyla çıkageldi. Tabii o dönemler internet çok da yaygın olmadığı için oyunun meşruluğu hakkında herhangi bir fikrim yoktu. Ucuz plastikten yapılmış garip şekilli kartuşun üzerine yapıştırılmış yamuk etiketteki Pokémon yazısı ve düşük kaliteli Pikachu resmi inanmama fazlasıyla yetmişti.

Adeta yalvardım ve oyunu elimdeki en iyi kartuşla birkaç günlüğüne takas etmeye çocuğu ikna ettim. Oyunu alır almaz da eve deparı koyup hemen konsola taktım. Fakat oyunun efsane Pokémon Blue'yla herhangi bir alakası yoktu. Çin yapımı bir Homebrew olduğunu yıllar sonra öğreneceğim, Super Mario çakması leş bir platform oyunuydu bu. Pikachu'yla platformları aşıyor ve Pokémon serisine atanamamış canavarları kafalarına basarak eziyorduk. Oyunun her tarafından kalitesizlik akıyordu. Pikachu habire grafiklerin içine düşüyor (belki de utancından yerin dibine girmeye çalışıyordu), grafikler ve sesler can yakıyordu. Oyunu durdurduğumuzda haritanın ilerisine bakabiliyor, fakat bu sefer de Pikachu devam tuşuna bastığımız ekrana teleport oluyor, ya da Select'e bastığınız anda bir sonraki tura geçiyordu. Böylelikle hilesiz şekilde 20-25 dk'da biten bu oyun bu sayede isterseniz 20-25 saniye içinde de bitebiliyordu. Bu şekilde acınıza hemen son verebiliyordunuz.

Derhal kaseti konsoldan çıkardım ve tıpkı takas için yalvardığım şekilde yalvararak bu sefer de kendi kartuşumu geri aldım. Yıllar boyunca da bu oyuna olan kinim tükenmedi. Ta ki aynı oyunun Teletubbies'li versiyonunun adının Super Popo Adventure olduğunu öğrenene dek... ■ EMRE S.





BEYAZ PRENSES [VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES]

Uzuvlu sıvı besin kaplarından beslenen kişiler cemiyetine dâhil olmam sonrasında denizin yanındaki hanımın, Santa Monica'nın geceleriyle birbirimize sarıldık ve gecenin fısıldadıkları beni Asylum'a yolladı. Ölümlülerin yanı başlarındaki ölmeyenlerden haberdar olmadan ses dalgaları eşliğinde bedenlerini salladıkları yere. Janus'un kızlarını görmeliydim. Beyaz prensesle karşılaştım önce.

"Hayattan yeni çıkmış ve kulübüme düşmüş leziz bir oyuncak! Yeni budanmış yapay çimin üstündeki çamaşır yumuşatıcısı gibi! Seni korkutmuyorum, değil mi yavru ördekcik?"

Aklımı çenemden almıştı! Önümdeki aklımın delirmişliğini paylaşan bir güzellikti!

"Ne? Bir Malkavian! İşler lezzetlendi! Bizimki gibi deli iki zihin, ve kim bilir neler olabilir?"

Dışımdan mı söylemiştim deminkileri? Neyse, önemli değil. Aklım her zamankinden daha başımda değildi zaten. Karşımdaki şey beyazlıktı, mermer ve fildişindendi.

"Ha! Therese bunu duyana kadar bekle, onun siyahlığına karşı benim beyazlığım. Kesin sinirlenir. Bence ikimiz tıpkı yangın hortumları gibi iyi anlaşacağız."

Kıvrılıp yuvarlanma sahneleri canlandı gözlerimin ardında.

"Harekete geçmişsek, ateş var demektir."

Yakarız bebeğim. Bana markasını bağışlamasını diledim.

"Ben bütün ışıklar söndüğünde omurgandan aşağı inen parmağım. Ben bütün erkeklerin duvarlarında yazan isimim. Dudağımı büktüğümde bütün dünya beni gülümsetmeye çalışır. Ve herkes bilmek ister; kim... bu... kız...?

Kalbim bin kabile davulu gibi çalıyordu. İsim!?!

"Benim... adım... Jeanette. Ve bu tasdiklenebilir kıkırdamalara doluşmuş kaos da benim kulübüm. Sana bütün gece ilginç şeyler hissettirmeyi çok isterdim ama gidip kendimi işlerle dertlendirmem gerek. Yakında görüşeceğiz şeker, söz veriyorum."

Üst kata çıkıp kapının ardından iki kardeşin söz çarpıştırdığını duydum. Tartıldığında büyük sayılar çıkacak bir sürü kelime kullanıldı. Janus'un kızları için rutin bir egzersize benziyordu. Odaya girip karanlık olanla, Therese'le de tanıştım. Onun için bir işi halletmem gerekti. Hayaletli bir otelden (hayaletler de gerçekmiş, yihu!), hayaletin boyunluğunu getirecektim. Karanlık kız da hayaleti defedip oteli kapacak, yeşiller akacaktı.

Dediğini yaptım, otel... bu yeni varoluşumdaki gri maddem için bile garipti, üzerime uçan duvarlanmışlar, kendi aklımdaki birkaç tane yetmiyormuş gibi onlara eklenti yapan birkaç tane ses daha... Biraz evimde hissettim nedense. Her neyse, tasmayı buldum ve Asylum'a tekrar teşrif buyurdum. Beni karşılayan, beyaz olandı.

"Ne garip, aklımdan tam senin hakkında erotik düşünceler geçiyordu. Bu yalnız kızcağızı neşelendirmeye mi geldin?"

Bütün benlerim onunla zehirlenmişti.

"Gerçekten mi? Beni gülümserken ve üzerimde başka bir şey yokken mi düşünüyorsun? Dürüst ol... veya olma."

Karanlık rüyalarımı ele geçirmişti ama acaba onun rüyalarında ben nasıl işlere koşuyordum?

"Kediler ne yapıyorsa. Elleri ve dizleri üzerinde, üzerimdeki sütleri yalarken. Ve mırıldıyoruz, kedicik, tıpkı kurbağanın karnındaki sinekler gibi."

Mrrr...

"Therese ona bir şey getireceğini söyledi?"

Bu hazineyi diğer kardeş almalıydı.

"Ben alt tarafı salak bir oyuncak bebek değilim tamam mı? Kardeşim hayatım boyunca bana şaka muamelesi yaptı. Bırak ona ait bir şeyi almayı ayakkabılarımı bile bağlayamam, öyle mi? Hep beni küçümsüyor. Hep akıllı o, hep sevilen o, hep başarılı o. Hiç adil değil! Ben aptal değilim! Kulübün başarısında onun kadar benim de payım var!"

Kalbim onunlaydı ama elleri istedikleri şeyi almamalılardı.

"Kendi canının kanının seni iki ömür boyunca paramparça etmesinin ne demek olduğunu anlayabilir misin ha? Anlayabilir misin?"

Timsah olsun veya olmasın pekâlâ, beyaz prensesin gözyaşlarına daha fazla dayanamayacaktım, ona istediğini verdim.

Hata mıydı? Boyunluğu okyanusa attı ve oteldeki zavallı kadının hayaleti sonsuza kadar lanetlenmiş oldu. Görüler görüyor olabilirim ama üzüntü de yaşayabilir bu et parçası, üzüldüm. Aman olsun, alt tarafı sonsuza kadar işkence çekecek. Beyaz prensesimin dileği yerine getirildi ya! ■ ÖMER

MEDYA

FİLM // TV & RADYO DİZİSİ // ANİME // MÜZİK

LOST HIGHWAY

David Lynch'le tanışmam Mulholland Drive'ın öncülü olan ama onun kadar sık adı anılmayan Lost Highway'le oldu. Film benim için eskiydi ancak ben kendisiyle bir film okuma atölyesi sayesinde tanışmıştım. Atölye bünyesinde izlediğim filmlerden farkını da, bittiğinde bön bön ekrana bakmamı sağlayarak, beni kendine fazlasıyla yabancı kılarak belli etmişti. İzlediği şeyi anlayabildiği ölçüde beğenmeye alışmış, bu sebepten filmin yazıları geçmeye başladığında basmakalıp idrak mekaniğiyle darlanan bünyemin David Lynch sinemasıyla tanışması ateşle imtihan edilmek oldu bir yerde.

Filmin ortasında neden herhangi bir açıklama olmadan başrol oyuncusu/karakter değişmişti? Aynı yüzler, farklı karakterler olarak yeniden çıkıyordu? Bembeyaz suratlı Gizemli Adam'ın olayı neydi? Filmde bir tekinsizlik vardı ama filmlerden kullanarak bu hissi vermelerini beklediğiniz imgeler tarafından oluşturulmuyordu. Tanıdıktı ama nereden tanıdığınızı çıkaramıyordunuz. Saksafon üstadıyken birdenbire araba tamirciliğine geçen, ismi de cismi de değişen karakterin filmin anlatımında neden sizin gibi kaybolmadığını, paniğe kapılmadığını anlayamıyordunuz. Tek umudunuz filmin sonu oluyordu ama o tedirginlik yaranıza tuz basmaktan başka bir şey yapmıyordu. Fazla şiddet, fazla cinsellik, fazla ahlaksızlık içeren bir film değildi ama rahatsız bir zihnin çizdiği bir karabasan tablosu gibiydi. David Bowie'nin I'm Deranged şarkısıyla bir otobanda açılıyor ve bu kreatif tercihin hakkını sonuna kadar veriyordu. Bir başka Lynch klasiği olan Eraserhead'i izleyene kadar hiçbir film mental fonksiyonlarımı bu kadar karman çorman edemedi ama o zaten daha bile başkalaşmayı beceren bir hikâye. ■ ONUR



UĞURLUGİLLER

Ailece radyo dinleme keyfinin son demlerinin yaşandığı 70'lerin sonları, 80'lerin başlarını çok iyi hatırlıyorum. İyi hatırladığım radyo programlarından biri de, İstanbul'da yaşayan, kendi halinde bir ailenin hikâyesini sıcak bir dille anlatan Uğurlugiller dizisiydi. Anne, baba, erkek ve kız kardeşten oluşan çekirdek ailenin yanında, bu radyo oyununun parlayan yıldızı, günümüzde anlatması-anlaşılması biraz zor, eski aile geleneklerinden "Arap Bacı" Nurcihan Kalfa idi. Ailenin emektarı, ev işlerini yapan, ev ahalisine yardım eden, çocukları kendi evladı gibi gören Nurcihan Kalfa'yı, yılların tiyatrocusu Tevfik Gelenbe seslendiriyordu.

Şükran Güngör, Yıldız Kenter gibi tiyatro ustaları, daha sonra 1990'ların hemen başında, aynı isimle TV dizisini de çevirdiler. Mehmet Birkiye, Mübeccel Vardar, Ayhan Kavas gibi dönemin yeni tanınan oyuncuları da katılmıştı Uğurlugiller'e. Samimiyeti, aile sıcaklığını, kuşak çatışmalarından çıkan sevimli esprileri tatlı ve sade bir dille sunmayı başaran öyküyü, Türkçe ve dil konusunda bilgili, aynı zamanda da çok hassas bir insan olan Selçuk Kaskan kaleme (veya daktiloya) alıyordu. Dizinin bir sahnesinde, akşam evine girerken söylenen Şükran Güngör'ü unutamam: "Bizim sokakta birisine rastladım, kendi kendine 'hayret bir şey, hayret bir şey' diye söylenip durdu. Nereden uyduruyorlar bu yalan yanlış sözleri? Ben de üzülünce 'üzüntü bir şey', sevince 'sevinç bir şey' mi diyeyim?" Dilimizdeki bugünkü yozlaşma ve kirlenmeyi görse herhalde İstanbul'un eski ve güzel semtlerinde birindeki ahşap evinden kolay kolay çıkmazdı Salim Uğurlugil.

Radyo oyunu ve televizyon dizisi boyunca, Uğurlugil ailesine hayat vermiş tüm sahne emekçilerinden, vefat etmişlere rahmet, hayatta olanlara da sağlık dileyerek kapatalım bu sevimli ailenin kapısını... ■ NOYAN





DRAGON BALL

Türk televizyonlarını sayısız animenin kuşattığı o efsane yıllardan kalma en efsane serilerden biridir Dragon Ball. Hiç unutmuyorum ATV'de saat 15:00'da önce Sailor Moon oynar, ardından da bu başlardı. Şimdi yabancıların İngilizce anime izlemekten aldığı keyfe anlam veremesem de Dragon Ball'un Türkçe dublajına resmen hastaydım. Goku'nun o sersem yönünü ve serinin ciddiyetsizliğini inanılmaz şekilde yansıtıyordu çünkü.

Tabii sadece 90'lar Türkiye'sinin değil abartısız anime tarihinin de en önemli serilerindendir Dragon Ball. İnanılmaz bir karakter zenginliği vardır bir kere. Saflığın vücut bulmuş hali kuyruklu Goku, onun kel kankası Krillin, ustaları baş sapık Muten Roshi, kadınlardan ölesiye korkan Yamcha, en büyük hayali yakışıklı bir erkek arkadaş bulmak olan seksi Bulma, aptallıkta sınır tanımayan Pilaf-sama, Kırmızı Kurdele Ordusu gibi baş kötüler ve daha onlarca ilginç karakter. Macerası ve gizemi de hiç bitmezdi serinin. Ama ben en çok çeken tarafı da tipik absürt Akira Toriyama mizahıydı. Tek bir dileği yerine getirip ortadan kaybolan Shenron'dan beyaz bir kadın külotu istendi ya seride, ötesi var mı?

Sonra Z ve GT falan derken Goku büyüdü ve tamamen aksiyona kaydı seri. Bana göre de bütün amacını yitirdi zaten. Dragon Ball'u efsane yapan ilginçliklerle dolu macera duygusu ve sınır tanımayan mizah anlayışıydı çünkü, yoksa dövüş dediğin her seride var. Ne ilginçtir ki Batı'da da bu seriler daha çok tuttu. Gerçekten anlayamıyorum insanları. **EMRE S.**



YASEMİN MORİ

HAYVANLAR

Eveleyip gevelemeden söyleyeyim: Hayvanlar bence Türk müzik tarihinin en en en iyi albümlerinden biridir. İki tane neşelimsi şarkı var albümde, biri Arjantin biri de Mori'nin en ünlü şarkısı Nolur Nolur Nolur. İkisi de candır ama bu şarkılara rağmen Hayvanlar hayatınızda dinleyip dinleyebileceğiniz en üzgün, en bunalımlı, en boğucu albümlerden biri.

Şu an aklınızda canlanan şeyin 10 saniyelik bayık bir melodinin dakikalarca tekrar ettiği, vokalin bir heceyi yarım dakikada anca söylediği mıymıntı bir albüm olduğunu tahmin ediyorum. Bunalım şarkı deyince öyle şeyler gelir aklına insanın genelde ama alakası yok Hayvanlar'ın. Şarkılar alabildiğine dinamik, arka planda sürekli bir şeyler oluyor, Mori sürekli bir şeyler söylüyor.. Söylediği şeyler garip, bir cümlede ne anlatmak istediğini anlamak, o cümlenin sonrakiyle ne bağlantısı olduğunu çözmek falan çoğu zaman mümkün değil. Ama öyle küçük küçük estetik dokunuşlarla yazılmış ki sözler...

Anlatması gerçekten zor, çok kendine has bir bunalım tarzı var albümün. Mori kendisi bile bir daha bu hissiyatı yakalayamadı (Finnari Kakaraksa güzel albümdü de farklıydı, diğer iki albümü meh). Eğer Mori'ye aşina değilseniz sizden bir ricam olacak, kırmayın: Kulaklığı takın, sesi sonlayın (gerçekten sonlayın, daha azı olmaz) ve Aslında Bir Konu Var şarkısını bir dinleyin. Taş kesileceksiniz. Bu nahoş his hoşunuza gitti mi? Gittiyse devam edin albüme. Mutsuz Punk ve garip saksafon solosuyla Bırak Bu Rock'n Roll'u diğer favorilerim ama her şarkı güzel. **ÖMER**

Oyungezer
SAYI: 139 - 2019/05

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Mayıs 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

140

RAGE 2

ÇILDIRT BİZİ BETHESDA!



HAZİRAN'DA OYUNGEZER'DE



OVERWATCH™



%50'ye varan

OKUL KAPANIŞ İNDİRİMLERİ İÇİN TAKİPTE KALIN





















